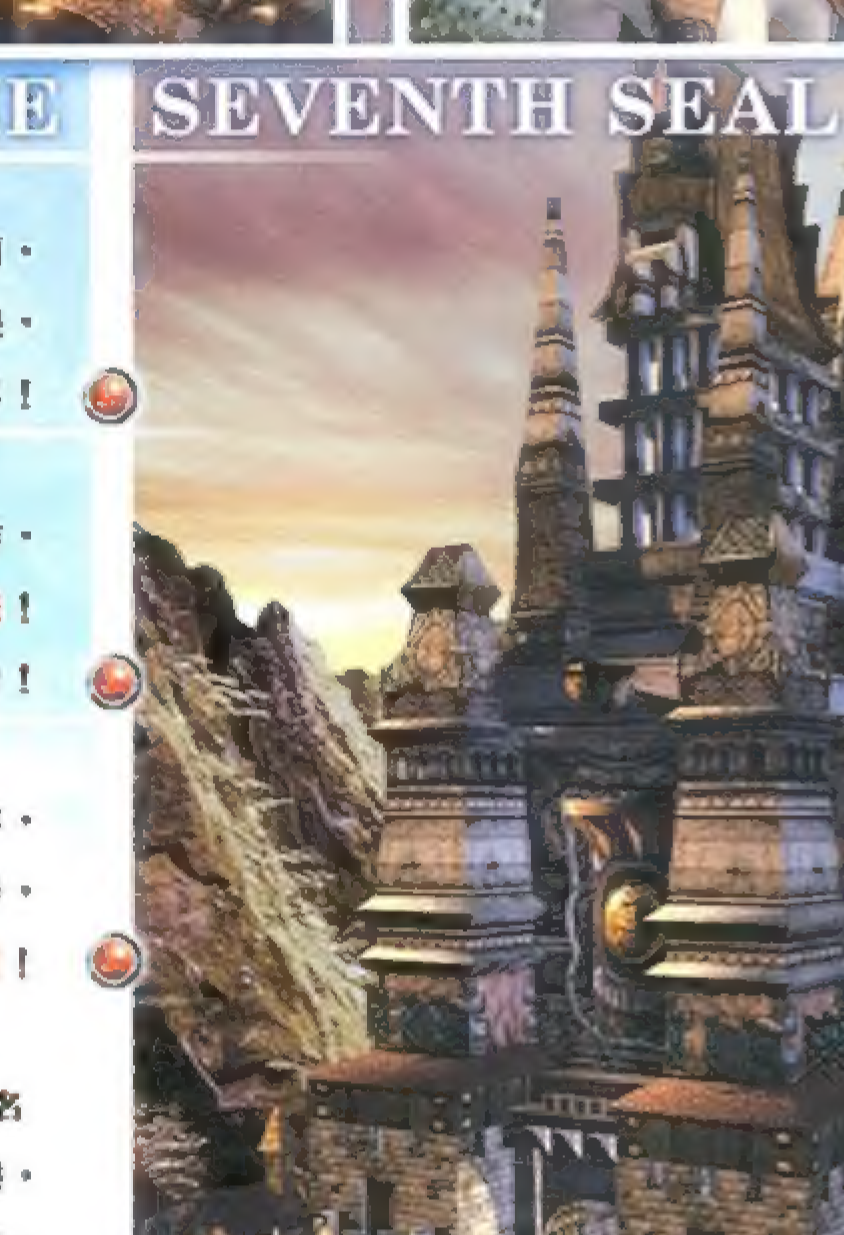


電腦遊戲
超強資訊
本期附贈
仙狐前傳 水火金雷
尋秦記
試玩版
精選試玩展示
Magadisc
軟體世界
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
PC POWER
SOFT WORLD MAGAZINE
2001 / OCTOBER 10月
150
小人物的奮鬥史
攻略白皮書
武林群俠傳
成為大俠之路詳解
封面物語
亂世中的英雄紅顏 尋秦記
攻略備忘錄
仙劍客棧
最佳經營守則
蓋亞大地傳說
完全通關全提示
熾炎傳說
快速過關提示
工人物語4
完整新手教戰
三國志VIII
個人能力培養大全
遊戲極品堂
魔獸爭霸的線上版
魔獸世界
熱狗熱GO
幽城幻劍錄
洛克人大戰
創世紀戰3
新蜀山劍俠傳續篇
蜀山外傳-紫青劫
金庸群俠傳ONLINE
神鵰大俠 新場景、新幫派登場
超時空英雄傳說3 狂神降世
上市前終極報導
櫻花大戰2 帝國華擊團再度出擊
ISSN 1605-2722
9 771605 272000 10
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 台灣 NT $199 香港 HK $65 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12





打破TV GAME神話、超越PC GAME極限的旗艦級遊戲 THE SEVENTH SEAL



納蘭真同名小說改編，
用獨特的世界觀設定與沉睡一萬八千年的封印之謎，
引導玩家走進架構龐大的幻想世界！

壯闊華麗的動畫影片製作，
自我風格的連攜戰鬥系統！
加上扣人心弦的浪漫冒險劇情！

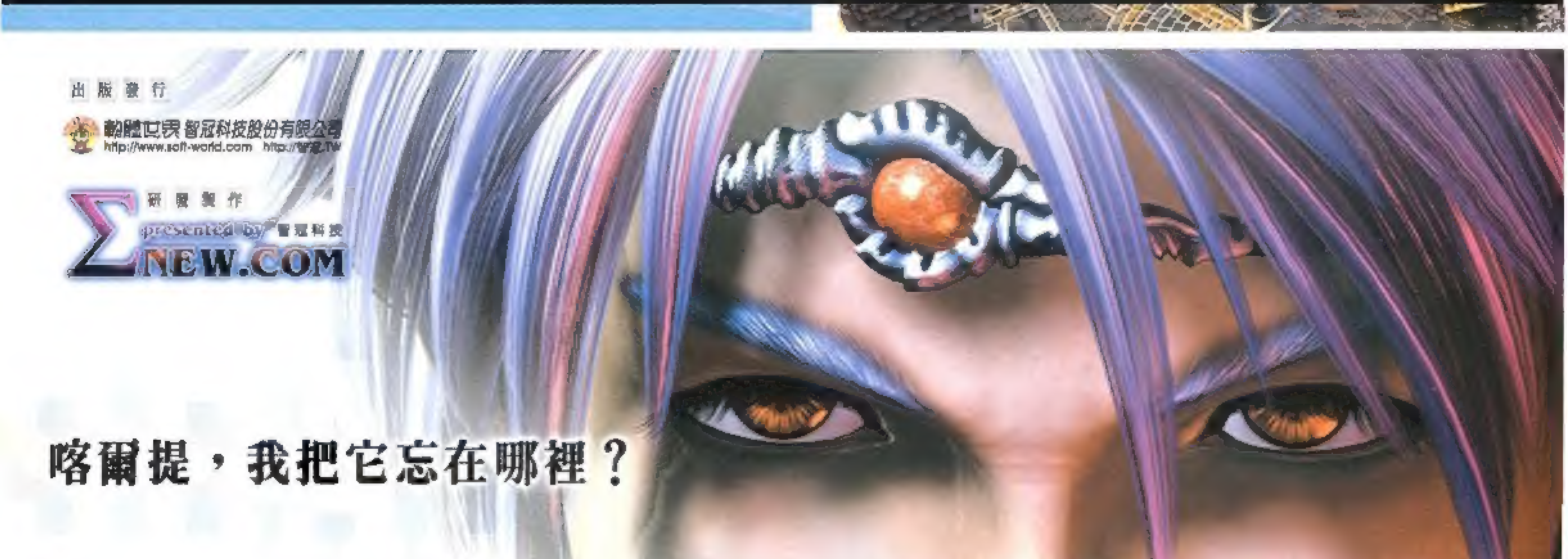
想像豐富的遊戲內容，
充滿猜忌的異域秘辛，
等你一起來改變這個世界的命運！

邀請以「超時空之鑰」與「異域神兵」（Xenogears）著名的日本TV GAME音樂教父--光田康典為遊戲監修音樂，
強烈的幻想式民族音樂樂風，
造就出極高度之評價並勾勒出完美的遊戲世界。

第六個封印也很清晰，死靈在月光的墳園中不安的嬉戲．．．







WingMan® 互動遊戲裝置系列

準備好進入遊戲競技場開始廝殺了嗎？

擁有精準機械設計與強力馬達運轉的羅技獨特力回饋術，

將帶您親身體驗最真實的顛簸、迴彈、晃動與撞擊等力量。

從此，您可以身歷其境，真實體驗遊戲的動感！



Soft-World Magazine 軟體世界雜誌社

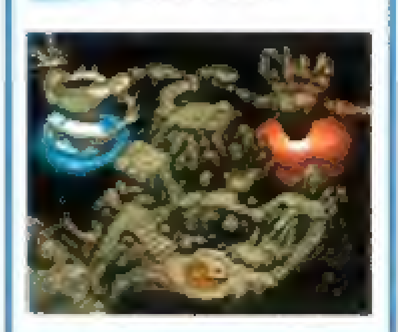
NO. 150
2001/10

◎中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄
◎行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號
◎中華民國78年4月創刊



封面物語

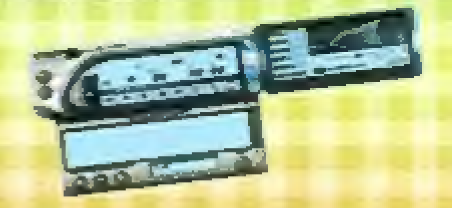
遊戲極品堂











新GAME放大鏡





NO.150

遊戲解剖室



其它專欄

非常問答

有問必答大贈獎！！

◆收件截止日期：10月15日

抽獎參加辦法

請剪下接頁中的回函卡，在非常問答一欄中，填上你想要參加抽獎的獎項(ABCDEF任選一項，複選視同廢票)，然後在方格中勾選答案(見範例)，答對者即可參加抽獎，中獎名單將在下下期雜誌本單元中公佈。

註：獎品價值超過13.333元者，需繳交15%的贈予稅。

抽獎獎項：A
問題一答案：1.☑ 2.☐ 3.☐ 4.☐

A. 洛克人大戰

邪惡的威利博士再度出來破壞世界，洛克人於是率領著伙伴再度拯救這個世界的危險，所以這款"洛克人大戰"，就是讓玩家體驗洛克人率領伙伴，在世界各地為了拯救地球危機而推出的一款角色策略扮演遊戲（RSLG），玩家可以在這款遊戲以另一個角度來嘗試使用洛克人拯救地球，所以不管是洛克人系列的舊雨（以前系列的愛好者）或新知（還沒玩過洛克人的人），都可以來試試這一款有別於動作遊戲，沒有時間壓力的遊戲。



10名

●第三波 ●699元



B. 劍靈精裝版

劍靈所描述的是男主角淳浩天所經歷的江湖風雨與身旁的點點滴滴。遊戲開始時，男主角淳浩天一登場，竟然就身在非人世的「靈中界」，而且已經身亡。爾後得到劍靈之助，得以還魂現世：卻遭受摯愛改嫁他人的打擊，緊接著又隨即遭到師門囚禁於不見天日的地牢……歷經九死一生的逃亡後，淳浩天有幸存活，並結識另外一名美少女。心生隱世之意的他，就順勢過著閒雲野鶴的生活。然而命運的牽絆卻也未曾放過他，淳浩天仍是難脫俗塵舊務的箍咒，步步踏回了血腥無奈的江湖路……





5名

●宏申資訊 ●1490元

C. 小燕子決戰大富翁

凡是看過『還珠格格』的人，必定對小燕子、爾康、晴兒、．．．等角色耳熟能詳，甚至是印象深刻吧！現在，這群總愛在北京城裡開開心心、打打鬧鬧的好朋友們，即將要進駐你的電腦，讓你的生活從此每天都熱鬧無比。



20名

●飛拓國際 ●499元

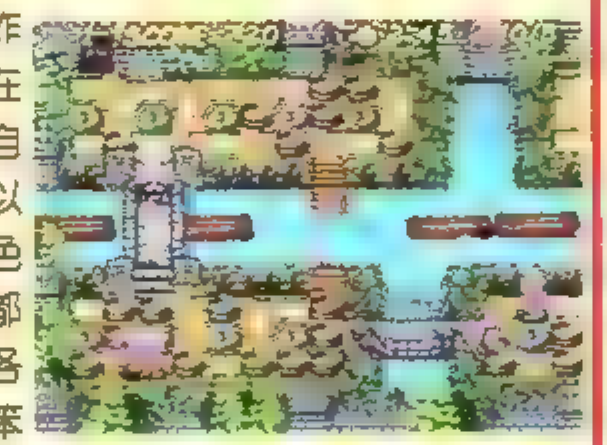
本月問答

Q 請問洛克人大戰中，開發晶片是那一個部門所具備的功能？



A (1)設定所 (2)實驗室
(3)生產線 (4)檔案室 。

2. 新無敵炸彈超人



在這款「新無敵炸彈超人」中，玩家必須在有限的時間內，操縱來自世界各地的炸彈超人，以放置炸彈方式（每個角色的炸彈威力與爆炸時間都不相同），一方面炸開各種障礙物，一方面對抗笨蛋壞博士的手下阻撓，在收集一定數量的七彩玲瓏球之後，就可以開啟過關的入口，繼續前往下一道關卡，繼續邁向拯救地球的新挑戰。

●智冠科技　●520元

20名

3. 記憶大王

由於電腦的使用人口正快速的倍增中，電腦的便利性讓人們更依賴它，可是隨著使用的頻率增加，相對的讓人們的記憶開始慢慢退化。這正是一款讓人的腦筋再度活動起來的遊戲，遊戲共有六十個關卡，分別由水果篇，動物篇以及水果與動物篇。遊戲是由簡單至困難，卡片的變化也會越來越多，這時趕緊找家人一起來幫忙，大家攜手創造未來。



●明日科技工作室　●399元

40名

4. 布魯樂谷冒亮杯＋布魯樂谷合影圖＋布魯樂谷T恤或遊戲家族T恤　套裝贈品組

Blue Lagoon™
布魯樂谷

●布魯樂谷
●非賣品



4名





恭喜中獎!!

148期題目：在櫻花大戰的人物設定中，六位美麗可愛的女主角中，年齡最小的是那一個女孩？

正確答案：艾莉絲

A. 櫻花大戰　10名

潘英傑　屏東縣、謝明村　台南縣、黃崧銘　高雄市、王香懿　台北縣、葉書勝　高雄縣、林宗德　桃園市、陳鉅強　台中市、鄭聖凱　桃園縣……………等

B. 永遠的伊蘇II　10名

吳炳寰　彰化市、許凱嵐　雲林縣、潘俊廷　高雄縣、林顯志　台南市、鍾育宜　台北市、吳桂萍　彰化縣、洪聖勛　嘉義縣、劉午仲　桃園縣……………等

C. 七俠五義　包公疑雲　10名

簡芳玉　台北縣、何宜蒨　台北縣、謝秉辰　台北縣、黃睿玉　高雄市、吳鎂瑩　台北市、穆昶誠　高雄市、李敏裕　苗栗縣、許智淵　台北縣……………等

D. 和平的曙光-帳號包　50名

龔士彬　高雄市、翁念楷　雲林縣、白家泰　金門縣、郭有容　台北市、黃慧汶　高雄市、卓鴻澤　台南市、廖建評　高雄市、董光森　高雄縣、王朝慰　台南市、林易承　台北縣、吳阜峻　雲林縣、陳江鋒　雲林縣、莊秀雲　高雄市、邱信彰　台南縣、李佳鴻　台南縣、連健佑　新竹市、吳明靜　高雄市、鄭宇均　台北縣、黃靖芝　台北縣、陳瑞谷　台北市、陳林家　新竹縣。

E. 和平的曙光液晶可愛寵物手機吊飾　20名

黃啓蕙　台北縣、陳映次　台南縣、鄭博仁　新竹市、林展毅　嘉義縣、許馨云　台北市、蔡坤益　雲林縣、蕭安廷　桃園縣、黃聖博　桃園縣、邱家河　高雄市、張嘉文　基隆市、陳信源　台北市、黃俊友　彰化市、歐陽貞　台北市……………等

F. 金庸群俠傳手錶　20名

賴宏泰　台北縣、曾智維　台北縣、蘇俊明　台南市、蔡正義　雲林縣、陳政煥　台中縣、林靜芬　屏東市、吳霈心　桃園縣、張嘉文　高雄市、黃家倫　彰化縣、陳志勝　台中市。



贊助廠商

智冠科技股份有限公司
第三波資訊股份有限公司
飛拓國際股份有限公司
宏申資訊股份有限公司
明日科技工作室
布魯樂谷水上樂園





發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang, Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee.Editor-in Chief	chief@swm com.t
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	secretary@swm com t
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm com.t
文字編輯	范家珍	Serena Fan.Editor	serena@swm.com.t
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.t
文字編輯	葉士豪	Leaflet Yeh.Editor	leaflet@swm.com.t
文字編輯	黃詠麟	Spitz Huaug.Editor	Spitz@unochina co
技術主編	歐宗廷	Richard Oo.Technical Editor	smwcd3@swm.com.t
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo.Art Director	art@swm.com.t
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh.Art Editor	bany@swm.com.t
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu.Art Editor	apple@swm.com.t
美術編輯	林佳錦	Joanne Lin.Art Editor	Cat1017@venus seed.ne
美術編輯	陳育廷	Andy Chan.Art Editor	Andy1216@ms22.hint.ne
美術助理	伍美蓉	Irene Wu.Assistant Art Editor	gini@swm.com.t
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang.Feature Editor	webmaster@soft-world.co
駐港編輯	陳志明	Ming Chan.Editor	ultraman@email.gcn.net.t.

廣告部 ADVERTISING

(高雄) 廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng Advertising Supervisor	advertise@swm com.t
業務助理	穆書芬	kelly Mu.Advertising Secretary	kelly@swm com.t
(台北) 廣告企劃	陳宜鍊	Michelle Chen.Advertising Secretary	jany@swm com t

高雄 廣告專線 07-8151063 台北 廣告專線 02-27889188轉24

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌、方榮錦

特約作家 葉明璋、劉昭毅、劉建良、張世松、李 藍、李彥志、黃俊煒、駱婷婷、黃啓禎、卜起經、林建中、葉文明、朱原弘、蘇紘暉、徐維成、紀學綱、陳俊弘、盧紀君、朱學恒、傅冠彰、彭日貴、賈鴻翔、黃俊銘、賴福鑫、余家愷、劉建台、朱金銘、祝顯典、顏宏龍

特約封面設計 蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司

電話 886-7-8150988轉223、224 傳真 886-7-8151064

地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F, No. 1-16, Kuo-Chien RD., Kaohsiung 806, TAIWAN.

投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 07-8150988轉263、267 訂戶服務專線

劃撥帳戶 智冠科技(股)公司 劃撥帳號：41941885

訂閱價目 一年NT$1980（掛號另加NT$200）

國外訂戶歡迎參閱"遊戲快遞"國外客戶須知"

http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寶瀛法律事務所 台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086 FAX：886-2-27085628

製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123 FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司

南區／高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓 TEL:(07)8150988 FAX:(07)8151992

北區／台北市南港路二段99-10號 TEL:(02)27889188 FAX:(02)27889295

中區／台中市忠明路464巷5號1樓 TEL:(04)2020870 FAX:(04)2060610

農學股份有限公司 新店市寶橋路235巷6弄6號2F
TEL：(02)2917-8022 FAX：(02)2915-6275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL：2729-2781 FAX：2728-0999
E-mail softword@hkstar.com

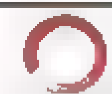
美國 U.S.A TEL：(626)288-2177 FAX：(626)288-8453
E-mail:willy@soft-world.com

加拿大 CANADA TEL：(604)232-1223 FAX：(604)232-1222
E-mail jeff@soft-world.com

澳洲 Australia TEL：(02)9212-4516 FAX：(02)9212-4517
E-mail:oliverwu@rivernet.com.au

星馬 Malaysia (275618-U) TEL：(03)333-0730 FAX：(03)333-0731
E-mail:softwcm@tm.net.my
8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan


NAI



敢問世間，情為何物？　生死相許，全力以赴！



想和楊過小龍女共闖天涯嗎？

『十六年後，在此重會，夫妻情深，勿失信約。』若非淡泊如龍女、情深如楊過，十六年間的時空變遷怎能讓一對生死相許的情侶再次相逢？若非世局之亂離、命運之撥弄，絕望零落的際遇又怎能造就一位為國為民、鞠躬盡瘁的神鵰大俠？雙雙攜手大戰金輪法王　酣暢淋漓大破蒙古韃子兵　一鼓作氣硬闖怪物叢集的絕情谷與五行八卦迷宮陣、智計巧抓九尾靈狐、淚眼迷濛天涯尋龍女．．．每一段故事都記憶著神鵰大俠楊過曲折離奇的一生，這樣的精彩與深刻，現在你可以完全體會！



【重傷垂死的小龍女就在這地方活了下來？】

雙人劍術真甜蜜！ 大型陣法夠犀利！

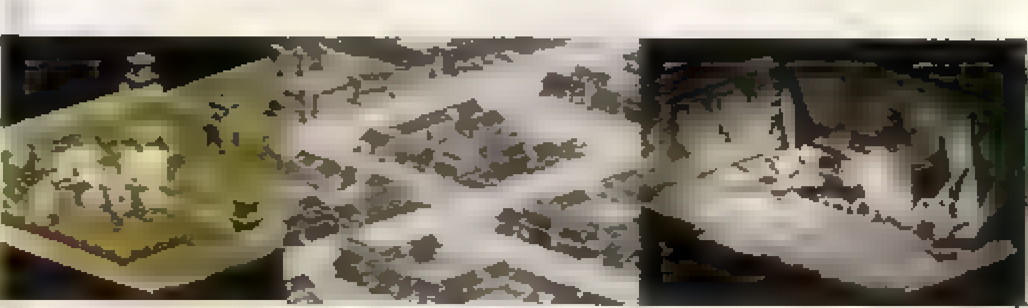
武功招式的學習將踏入另一境界，限定男女合使或二人同使的武功即將在遊戲中開放！羨慕楊過龍女如仙人之姿、柔情萬千繫靈在心頭的玉女心經、雙劍合璧嗎？夫妻刀法、沖靈劍法好像也挺詩意的噢？失戀的時候有沒有機會練練黯然銷魂掌呢？這一切都將在神鵰中見分曉！所有玩家還可以學習並擺出無堅不摧的全真教天罡北斗陣、武當派真武七截陣及少林寺的金剛伏魔圈，擒敵圍殲，任你一手完成！另外還可能遇見武功不凡的老頑童周伯通、一燈大師與隱居於黑龍潭神算子瑛姑等神秘人物．．．

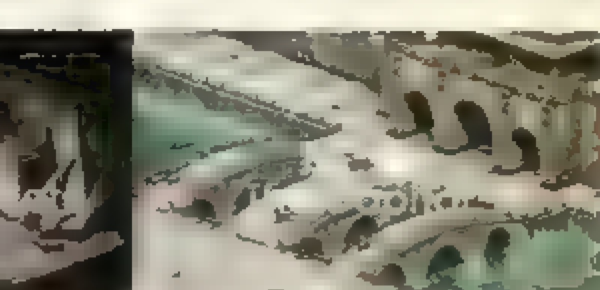


【患難重重的楊過龍女夫妻何時才能重逢？】

>>>>任務　能力　幫派　城池<<<<<







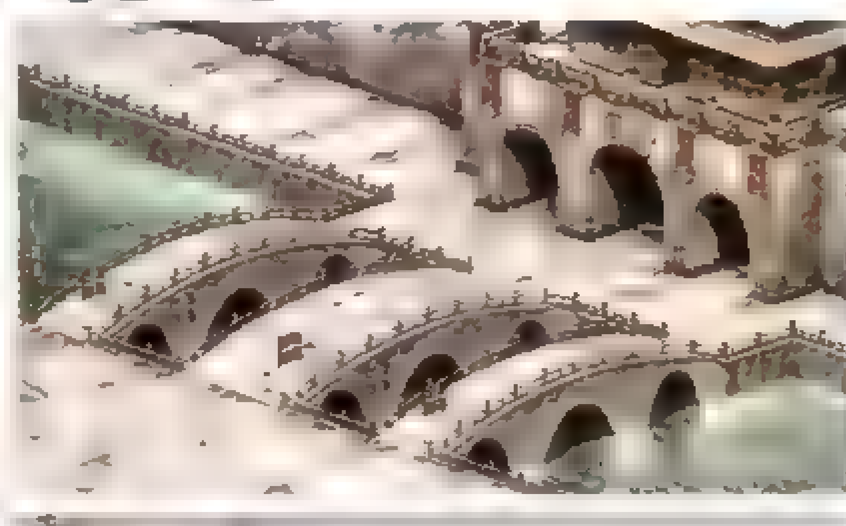
欲知遊戲詳情請上網 www.chinesegamer.net　9月28日全面上架　10月5日新功能開放



群丐造反！誰來挑戰？
神鵰大俠
金庸群俠傳 Online
幫派
降龍掌掌劈不肖　打狗棒棒打不平　最平民化的組織　最不思議的幫派
天下第一幫——丐幫！　即將混世登場！
一入丐幫，終身為丐，隱於人海，自由自在，自唐代迄清代，均有丐幫的存在，綿延達數百上千年，可謂歷史悠久之最大幫派。丐幫形似散亂，實則組織十分嚴密，弟子們十分忠誠，紀律管轄極嚴。除幫主為一幫之尊外，另設長老數人，分舵多處，其弟子地位高下一般以背負口袋多少而論，九袋為最高，一袋為最低，丐幫幫主往往武功高強，但又非天下第一，金庸筆下最出名之幫主有九指神丐洪七公、法度嚴謹的喬峰、機智百變的黃蓉等人，丐幫的最大本領是弟子散布四方，隨時隨地能夠組織起隊伍投入戰鬥，而且踩點放哨，監視敵情，更是丐幫的過人之處。
【叫化子的老家，就是這樣．．．】
丐幫的組成人員是社會地位最低的人群，但他們個個錚錚硬骨，品格高尚，極少出現卑劣之徒。乞丐是兼容於社會三教九流之間的一個特殊階層，有組織的乞丐更已成為一種職業，平時沿街乞討，口中哼著段蓮花落、手裡拿著根打狗棒，成了他們的標準形象。丐幫的鎮幫之寶為降龍十八掌與三十六路打狗棒法，現在所有玩家不但可以加入丐幫學武功，機緣夠的話還可以遇見幫主洪七公，親自跟他學習丐幫武學之精要。
【破廟就是丐幫弟子的家棧．．．】
>>>>任務　能力　幫派　城池<<<<<
幫派
The Syndicate
欲知遊戲詳情請上網　www.chinesegamer.net　9月28日全面上架　10月5日新功能開放







四方風雲會　歡暢共一醉
冠蓋滿京華　斯人獨憔悴
最繁華的京畿重地——京城
即將熱鬧登場！

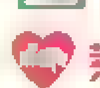
【從這裡將進入一個繽紛繁華的世界．．．】



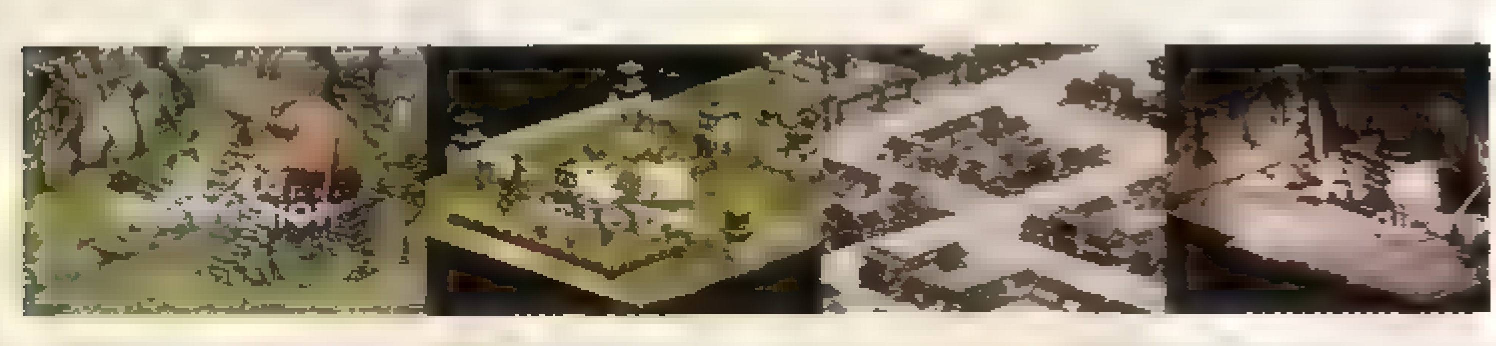
【在這裡可以找到所有吸引你的東西．．．】

繼開放大理皇宮所在地之大理城與西夏國皇宮根據地的西夏城之後，《金庸群俠傳Online---神鵰大俠》將要把場景從關外移至關內，再為眾玩家加開一座更富麗堂皇、繁華熱鬧的全新城市-----京城。京畿重地本是中國五千年歷史以來，各個朝代的首都所在地，其中人文薈萃、百業興盛，進步富饒自不在話下。玩家進入京城可以去老字號的中華鏢局看看有什麼新鏢趟可保；可以去皇宮禁地裡開開眼界；可以去結婚禮堂湊個熱鬧，還可以探探天地會的秘密基地。最吸引玩家多多流連的是賭場的開張，想要去搏一搏運氣、拚點老本的玩家可得趕緊先存點賭資。另外，組織的總壇也會在這裡出現，野心勃勃要搶總壇的各大玩家組織，從現在起也得馬上口耳相傳、好好籌畫一下搶壇計劃喔！




>>>>任務　能力　幫派　城池<<<<<





中華網龍股份有限公司 http://www.chinesegamer.net
軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com

9月28日全面上架　10月5日新功能開放


仙狐前傳
星工作室繼仙狐奇緣又一RPG神話鉅作
水火金雷
集天地眾神於一闕、化宇宙玄妙為永恒的幻獸冒險傳奇
看幻獸魔化擾亂天地乾坤
看盤古開天創造宇宙奧秘
看后羿射日拯救黎民蒼生
看嫦娥奔月掀起醋海巨浪
看水火大戰獨留遺恨之壁
正義與邪惡之戰，盤古與燭龍誰能代表恒久真理？
天命與宿命之爭，幻獸與魔獸誰能獲得最終勝利？
讓水火金雷四幻獸慢慢解開你不知道的創世之謎！
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.TW
智冠科技・北斗星工作室
http://www.dipper.com.tw
萊爾富
群獸亂世



遠古的年代、模糊的未來，
命運的轉輪啊，究竟是誰主宰？！
人間揮不去的傷悲，只能帶到遙遠的月！
平凡繪／后羿嫦娥
趣味
趣味之幻獸冒險故事
刺激之幻獸合體戰技
精緻之各式古風場景
新奇之幻獸換裝樂趣
新奇
熟悉之中國遠古神話


水火金靈
爆笑出擊
仙狐前傳
電玩版F4
Fantasy 4
（幻四….幻獸四隻）
四隻幻獸的冒險故事即將展開
世上情侶何其多，
幻獸戀愛沒聽過？
金靈合體 噴天吐地
頭大不會用，
水靈沒路用！
水火合體 噴天搶地
看火爆女溫馨，惡整呆頭鵝水靈，徹底打破水能剋火千古不變定律



我知道，是同床共枕的伴！
我和水靈只是同伴！
言語添醋又加油，
勝奇真是"好朋友"
行情如雷
帥哥美女幻獸團，
魅力橫掃全台灣！
稍等啊~~~~
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com
智冠科技・北斗星工作室
http://www.dipper.com.tw
萊爾富
不在乎天長地久
只在乎能玩多久

三國

趙雲傳

奉旨欽定十二月進軍中原

第三波資訊




FATE of the DRAGON II
赤壁之戰
西元208年，讓你重見古戰場
千軍萬馬就在你的眼前，赤壁江南就在你的腳下
即將快樂上市
赤壁之戰
爆笑限量版
玩慣了打打殺殺，聽多了劍拔弩張的肅殺對話，現在開始咱們也來點新鮮的吧！
赤壁之戰即將推出爆笑語音版，
讓跟你對戰的玩家也可以看見你的照片哦！
超低價599
玩Game選立委，快樂大抽獎
第二波要請您猜猜到底年底立委選舉你一個政黨會得到最多席次呢
只要您參加預測，就有機會獲得大獎 搞不好還有機會去大陸親身體驗
一下赤壁的風光哦！請將預測印花貼於明信片 寫好您的姓名、聯絡電
話、地址、e-mail信箱 寄到
（以上各黨圖像之所有權均屬各黨所有）
G★世★紀
G·GENERATION
第三波資訊股份有限公司
目标软件

秦殤

QIN SHANG

演出：目標軟件 揚名國際大陸最佳遊戲公司

類型：中國式王子復仇記

日期：January/2002

當你遭受親手足的趕盡殺絕,當你的親人好友無一倖免
這時,復仇是唯一支持你活下去的力量

充滿中國上古風味的暗黑破壞神式RPG遊戲
再現大秦王朝風貌,始皇陵阿房宮璀璨重現
超細膩寫實風格強力吸引,讓你無法抗拒

一款讓你重新評價中國人遊戲製作水準的好GAME
支援Battle Net網路對戰與LAN Game網路遊戲功能



Look Out! 中華第一勇士就是你

兩岸三地共襄盛舉-Battle Net大決戰,港、中、台各自比賽選出當地最犀利的秦殤勇士於2002年3月在香港舉辦總決賽,到時候我們就可以知道真正的中華第一勇士是誰囉,有興趣的玩家終於可以出國比賽還可以去香港血拼了!相關的活動細節請於11月上第三波資訊網站瞧個仔細喔:www.G2Game.com

第三波資訊股份有限公司






全新型態冒險遊戲
黑色幽默典範之作
Pumpkin
Pumpkin Man
萬聖夜驚魂
紅紫科技
Red-Purple Game Technology
http://www.letsplaygame.com

鼠賊一窩
The Mouse House



威利　達達　愛迪　內亞鋼　萊特　菲菲

風雲人物

自從西亞圖牠們充滿刺激的冒險經歷公諸於世後，就一直處在眾鼠欽羨佩服的眼光裡。這天，牠們收到了邀請函，上頭寫著希望能夠刊登一位鼠窩中風雲人物的照片，糟糕，這下好了，為了這張照片，鼠窩裡的老鼠們竟然起了內訌，個個都說是自己才是最大的功臣...怎麼辦？大家說的都對啊，每個老鼠都是拼了命地抵抗貓咪呢！好吧，這個時候，就請玩家們選出心目中的「戰地英雄」囉！！

鼠賊一窩 The Mouse House

活動辦法：剪下選票，填妥資料及心目中您最喜愛的主角，寄回『紅紫科技股份有限公司　鼠賊一窩　收』即可，只要您選中票選最高的主角，即可得到主角玩偶一隻。(8吋高)

活動期間：即日起~90.10.31止(以郵戳為憑)

你最喜愛的主角是：__________

您的姓名：__________

您的年齡：__________

您的電話：__________

您的手機：__________

您的地址：__________

您的職業：__________

GO! GO!

(請務必確實填寫以上的資料，以方便確認)

--剪下此表--



台北市信義區 110 基隆路二段 189 號 2 樓　www.letsplaygame.com
服務專線：02-87324186
傳　　真：02-87324813

KOEI

歷史模擬遊戲



Windows 95/98/Me/2000


各路熱血
英魂、
大集合！
預計10月下旬上市
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市信義區松仁路89號5樓D室
TEL'(02)2345-0020


追風逐月
狂風驟雨


諸葛亮
名成八陣圖
功蓋三分國
臥龍
能得其一
一場淹沒於三國歷史
決定了龍
三國群雄傳系列
天變系統
華麗魔法，
三國名將，
數十個支
.gameone.com
GAMEONE
TEL:(02) 23892007 FAX:(02) 2389199


皇泉國際
問世間情是何物
直教生死相許
新
神鵰俠侶
完結篇



淒美卓絕・新浪漫武俠美學經典傳說
昱泉國際股份有限公司
http www.isgame.com.tw
第三波資訊股份有限公司

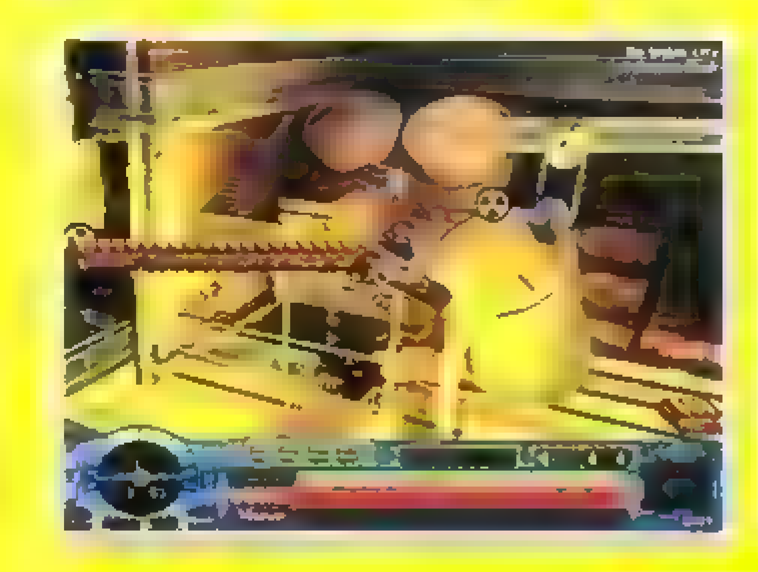


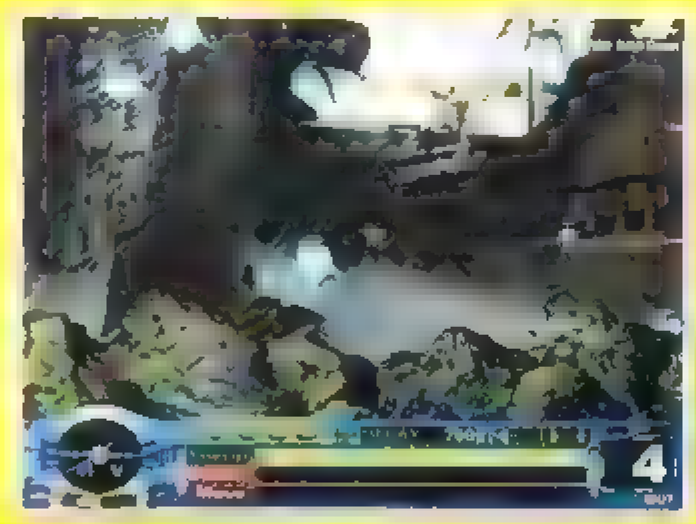
瘋狂坦克

www.Fortress2.com.tw

簡單。刺激。歡樂對戰

只要上、下、左、右、空白鍵
即可享受上網軋坦克的震撼
保證上癮、絕無副作用





近期即將開放的兩張新場景，先睹為快！！

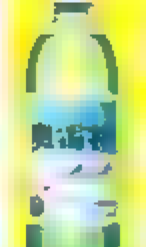
萊爾富盃瘋狂坦克積分賽 10月12日開打！

買越多乘越多、積分排名送大獎！



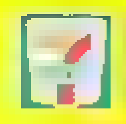
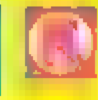




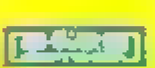


賽事報導 已熱烈開打！！

奧雷特盃瘋狂坦克大賽，週週送一萬元現金歡迎一同參加！
詳細活動辦法，請參考瘋狂坦克網站www.Fortress2.com.tw





第三波資訊　宏碁戲谷　GV



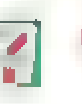
[龍族典藏套卡]

美學極致 絕對限量 值得擁有

10月中旬 隆重登場

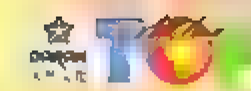
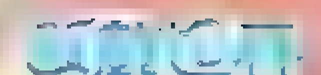
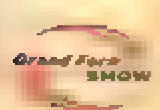
龍族精靈套卡 $199 / 龍族戰士套卡 $499

Sof 宏碁戲谷 第三波資訊



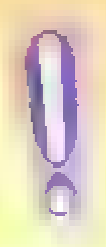




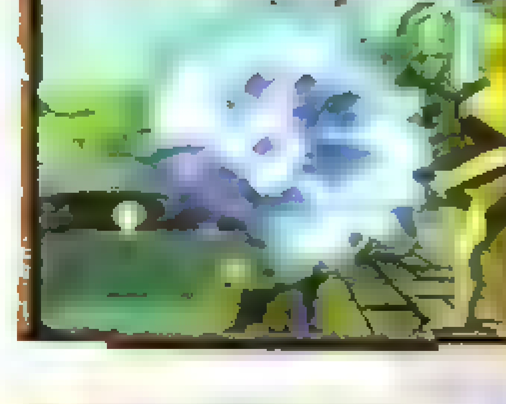
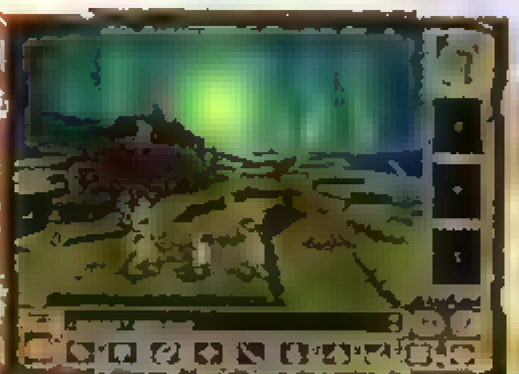




熱情上市中！

期望創新RSLG的境界，安峻科技年度大作！！



至高英雄聯盟送

這次安峻科技要讓你削爆了！為了慶祝「至高無上」與「九英雄物語」上市，以及公司搬新家，安峻科技與配合廠商們，準備了超償大禮要送給電玩快打的觀衆，我們安排了不同的贈獎活動，玩遊戲，拿大獎，你還在等什麼呢？請大家一定要注意在下列媒體關於本活動的訊息喔！



媒體名稱
電玩快打
網路個人社群EZ PEER
新遊戲時代雜誌
遊戲世界雜誌
TOP熱門少年漫畫周刊
特別感謝緹亞時尚婚紗攝影
原環球影城婚紗台北名店
給予本活動鼎力支持



九英雄物語
聖戰語錄



編輯手札



納莉颱風橫掃北台灣，迅雷不及掩耳的豪雨釀成災情，台北以一句不可思議形容詞來說－真的是泡在水裡了，老編由台北同事口中得知，忠孝東路變成忠孝大河，火車捷運停擺交通受阻，台北分公司一樓水淹及腰，至截稿為止，許多軟體公司來不及提供報導資料與廣告稿件，導致本期雜誌的厚度略為縮水，天災人禍始料未及，在此向諸位讀者說聲道歉。

尤有甚者，九月十一日，於CNN畫面目睹恐怖份子挾持客機撞上紐約雙子星大樓，一幕幕的讓人不敢相信的悲劇場面，讓人心的藩籬更如高山遠阻般以跨越，戰雲再起世界和平又遠了一步，一位NYC的美國朋友在來信中這樣寫著：

They are finding about 4 hundred body parts a day. the obituaries are long in the papers. yet they can't put the body parts together to make a person. they are trying to glorify some of what has happened. This is nothing but horror. it must end right away. We need to protect our children. and not start a world wide crusade on terrorism. Just get all the people who are responsible for this horror. I am sorry but I miss a whole bunch off people who I will never see again. You see I had to explain to my little son why he will not see his aunt any more.(among others) and I told him death means you will never see them again. I am sorry. But it is hard to believe in heaven for me and a lot of people just right now.

Stanley Dude

的確，如果戰爭不是唯一的手段，一如Stanley所言，保護未來的主人翁比開啟一場浴血「聖戰」來的重要，不是嗎？

很多讀者關心改版的消息，老編可以很明確的透過這塊園地向大家報告，下一期的雜誌將以完全不同的面貌出現在大家的面前！長久以來諸位的熱情支持，讓我們這本已經發行150期的雜誌，平穩的走過了12個年頭，而現在，是做點不一樣的東西的時候了。老編在雜誌社也混跡已久，由小編混到老編累積的經驗，能客觀的說一句，其實很多現行的雜誌大都不脫SWM的Style。以往，其他雜誌口誅筆伐SWM的攻略連篇，而現在，那家雜誌攻略比SWM少？種種種種，明眼人拿出多年來的雜誌一看比較便知。但路線穩定長久下來也代表著變化少，所以，由151期開始，軟體世界雜誌將由第一期再出發，而再出發不意味的是一般的「改版」，而是「全新風格」，可能有些讀者會喜歡新風格，有些會覺得不太適應，但老編誠心接受大家的建議與指教，敬請期待，並歡迎你的來信！

老編

chief@swm.com.tw

10 非常爬行榜

非常銷售

資料來源：參與經銷商
統計日期：8月01日～8月31日

1 金庸群俠OnLine

●中華網龍
●上回1 ●線上角色扮演





2 楚留香新傳



●宇峻科技
●角色扮演

票數 3756



3 新仙劍奇俠傳

●大宇資訊
●角色扮演

票數 3674



名次	上回	遊戲	公司	類型	票數
4	上回2	暗黑破壞神2資料片	松崗電腦	動作角色扮演	2933
5	上回4	天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	2909
6	上回7	大富翁5	大宇資訊	益智策略	2761
7	上回6	大唐雙龍傳	攻方科技	角色扮演	2597
8	新	新無敵炸彈超人	樂飲科技	戰略	2556
9	上回11	戰慄時空之絕對武力	松崗電腦	3D動作射擊	2318
10	上回9	成吉思汗~大漠英雄傳	銓鎂資訊	角色即時戰略	2227
11	上回8	仲夏夜之夢	台灣奇技數如	角色扮演	2214
12	新	上帝之哈利路亞包	伊萊富	線上角色扮演	2081
13	上回5	風雲2七武器	昱泉國際	角色扮演	1937
14	再入榜	石器時代	華義國際	線上角色扮演	1811
15	上回12	浣花洗劍錄	智冠科技	角色扮演	1797
16	上回14	古龍群俠傳	華義國際	角色扮演	1765
17	新	熾炎傳說	宏申科技	策略	1693
18	上回17	新蜀山劍俠傳	智冠科技	角色扮演	1667
19	上回16	夢幻麻將館3	伊思闊	益智	1609
20	新	鹹蛋超人大富翁	草莓軟體	益智	1386

特別感謝本月參與銷售排行的全省經銷商

北區

日本橋	TEL: 02 2342-6358
佳家資訊	TEL: 02 264[illegible]
中聯電腦	TEL: 02 224[illegible]
介安電腦	TEL: [illegible] 294[illegible]
亞智電腦	TEL: 02 23[illegible]
有樂GAME館	TEL: 02 2388-6925
東利得電腦	TEL: 02 2293-5487
泰賀山圖書	TEL: 02 264[illegible]-1036
古今書成文化	TEL: [illegible]
艾德資訊	TEL: 03 [illegible]-6623
宇宙資訊	TEL: 03 479-4065
書群電腦	TEL: [illegible]

甘新唱片行、最佳電腦、風神電腦、華揚城

中區

東興電腦	TEL: 037 33[illegible] 865
益控資訊	TEL: 047 2[illegible]
駿業科技	TEL: (048) 754 362
日本橋	TEL: (04) 2224-9028
三民書局	TEL: (04) 2524-4[illegible]
龍軒書局	TEL: (04) 22[illegible]-6622
廣訊書局	TEL: (04) 2528-5[illegible]
遠太電腦	TEL: 04 22[illegible]
訴銘電腦	TEL: 04 26[illegible]
易奇電腦	TEL: 04 2836-7[illegible]
群欣電腦	TEL: 04 2776-[illegible]
順發3C量販	TEL: 04 2226-9[illegible]
有樂GAME館	TEL: 04 2329-[illegible]
[illegible]電腦圖書	TEL: (04) 25[illegible]
飛碟[illegible]玩具城	TEL: (04) 2686-[illegible]
新世紀書局	

南區：

明樺國際	TEL: 05 234-6666
J23C	TEL: 0[illegible]-5[illegible]
J23C	TEL: 06 226-0566
日本橋	TEL: 06 225-[illegible]
光南書局	TEL: 06 229-[illegible]
號[illegible]文化廣場	TEL: 06 239-[illegible]
城市漫畫遊戲	TEL: 07 [illegible]-3466
順發3C量販	TEL: 07 236-6[illegible]
有樂GAME館	TEL: (07) 390-0688
日本橋	TEL: (07) 236-7075

回函中獎名單

李佳昌	高雄縣
邱雅信	台南縣
侯紀焜	台北市
林仁達	基隆市
張建豐	高雄縣
張若蘋	台北市
林文山	台北縣
林文欽	台南縣
顏允晟	台中縣
彭煒銘	苗栗市
吳坤林	台中市
宋柏興	高雄縣
林志強	桃園縣
蔡慶錚	台北市
鍾秉成	台北市
廖啓宏	台北縣
周美桂	台北縣
方啓原	台中市
黃睿玉	高雄市
林附聖	高雄縣

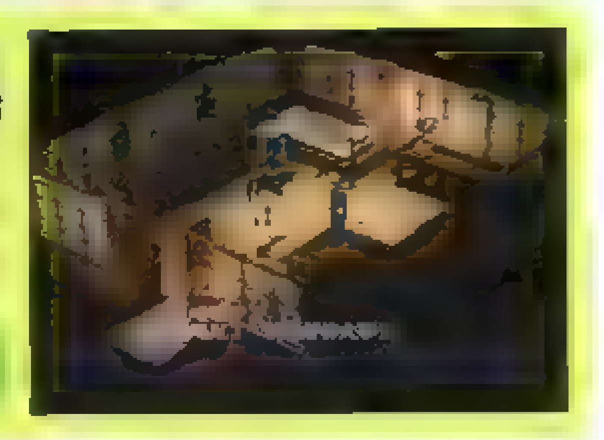
以上讀者可得到一套遊戲軟體，中獎者獎品已於9月25號以掛號寄出。

非常爬行榜 TOP 10

非常版客讀者票選

統計日期：軟體世界第149期選票
統計日期：8月25日～09月15日

1 新仙劍奇俠傳



⇧ ●上回3 ●大宇資訊 ●角色扮演

票數 306

2 金庸群俠OnLine

⇩ ●上回1 ●中華網龍 ●線上角色扮演

票數 256

3 暗黑破壞神2資料片

⇩ ●上回2 ●[illegible] ●動作角色扮演

票數 204

名次	名稱	上回	廠商	類型	票數
4 ⇩	楚留香新傳	上回10	宇峻科技	角色扮演	185
5	武林群俠傳	新登場	智冠科技	角色扮演	118
6	風雲2七武器	上回5	昱泉國際	角色扮演	107
7 ⇩	浣花洗劍錄	再入榜	智冠科技	角色扮演	93
7 ⇩	櫻花大戰	新登場	第三波	戰略角色	93
7 ⇩	劍靈	新登場	宏申科技	角色扮演	93
10	大唐雙龍傳	新登場	次方科技	角色扮演	72

遊戲家族 脫線排行榜

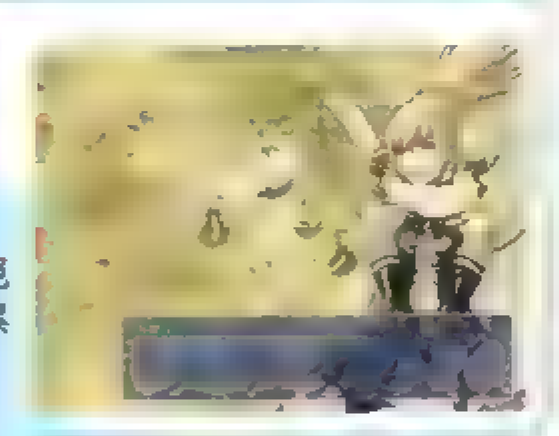
本資料由〝遊戲家族網站〞提供
www.gamefamily.com.tw

1 創世紀戰3

脫線指數：★★★★★

進榜原因：

戰士休息處竟然有玩伴宪女郎！分明是要我們越休越累嘛.....

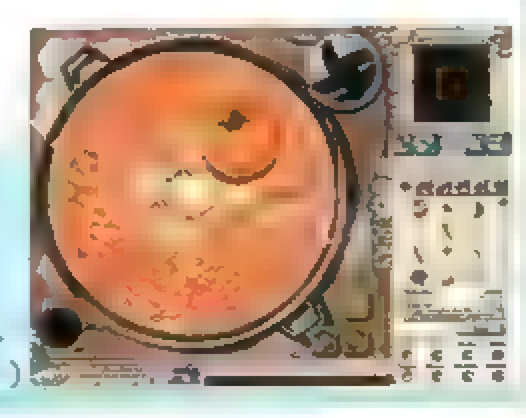


2 披薩大亨

脫線指數：★★★★

進榜原因：

蝦米！世上竟然有蛇肉加蜈蚣、蟋蟀、毛毛蟲這樣美味的pizza，哇哈哈...哇哈哈...(表情請參考卡通〝中華一番〞)



3 少林足球



脫線指數：★★★☆

[illegible]

哇勒～阿星的〝大力金剛腿〞不會把球從電腦裡踢出來吧？

4 A.I人工智慧

脫線指數：★★★

進榜原因：

如果人工智慧可以把機器人變真人，那對豬頭有效嗎？



5 鼠賊一窩

脫線指數：★★☆

進榜原因：

現在我終於知道我心愛的起士蛋糕是死在誰手上了，嗚........



智冠科技
TEL:080-741009 FAX:(07)815-1992 http://www.soft-world.com/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
超時空英雄傳說3~狂神降世	戰略	9月	799元
金庸群俠傳Online之神鵰大俠	線上遊戲	9月	未定
迷之寵物	養成	9月	未定
仙狐前傳-水火金雷	角色扮演	10月	未定
尋秦記	角色扮演	10月	未定
烈日奇俠傳~日劫2	即時角色扮演	10月	599元
九英雄物語	角色扮演	10月	599元
蜀山外傳紫青劫	角色扮演	11月	未定
bom bom拉麵	模擬	11月	未定
模擬百貨	模擬	11月	未定
巴洽公主	動作角色扮演	12月	未定
熱狗熱GO	角色扮演	12月	未定
龍狼傳	角色扮演	2002年1月	未定
第七封印	角色扮演	2002年3月	未定

光譜資訊
TEL (02)8369-3777 FAX:(02)8369-3788 http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
正宗13張中國麻將	益智	10月	600元
奧林匹亞橋賽II	益智	10月	未定
瘋狂空間王	經營	11月	未定
富甲天下3	益智	12 月	未定

華義國際
TEL:(02)8789-0099 FAX:(02)8789-1196 http://www.waei.net/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
江湖本色	動作冒險	10月	未定
特勤機甲隊4	即時戰略	10月	980元
新世紀 凌波育成計畫	養成	10月	未定
危雞四伏	射擊	11月	未定

松崗休閒軟體
TEL:(02)2704-2762 FAX:(02)2704-4454 http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
地獄火 (Hell Copter)	動作射擊	9月	599元
百萬大進擊 (Money Mad)	益智	9月	399元
黃金印象(Mission sunlight+Monet)	藝術冒險	9月	990元
星塵戰記 (Mankind 1.7)	連線戰略	10月	399元
急速四驅車 (Stung GP)	競速	10月	399元
神遊威尼斯(Venice)	網路連線	10月	990元
黃金謎城中文版 (Treasure Hunt)	連線尋寶	10月	890元
Z字特攻隊 (Z: Steel Soldiers)	即時戰略	10月	1080元
神龍紀元 (Dragon Riders)	冒險	10月	599元
印加帝國中文版 (Theocracy)	即時戰略	10月	750元
傭兵戰場白金版 (soldier of FortunePlatinum Edition)	動作射擊	10月	1080元
餅乾夢工坊 (Cookey Shop)	經營模擬	11月	650元
重返德軍總部 (Return to Castle Wolfenstein)	動作射擊	11月	1280元
痞子大盜 (The Sting)	動作射擊	11月	880元
美麗新國度2 (Alien Nations 2)	即時戰略	11月	880元
蜘蛛人 (Spider Man)	動作	11月	990元
虹彩六號刺鳥行動 (Rogue Spear: Black Thron)	動作射擊	11月	990元
星塵物語 (Arcturus)	角色扮演	12月	未定

宇峻科技
TEL:(02)8226-9989 FAX (02) 8226-9918 http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
超時空英雄傳說三	策略	9月	799元

弘煜科技
TEL:(04)2322-2886 FAX:(04)2322-2971

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
超級鬥球王	益智	10月	未定

第三波資訊
TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
鋼彈司令2 (Mech Commander 2)	即時戰略	9月	1290元
英雄誌-飛龍戰記	戰略角色扮演	9月	599元
模擬星城(Star Topia)	模擬	9月	1190元
女神天譴變	益智	9月	199元
洛克人123	動作	9月	699元
流氓大亨2(Gangsters 2)	策略	9月	1190元
魔法門英雄會(legends Of M & M)	角色扮演	9月	790元
文明帝國.權傾天下2(Call To Power 2)	[illegible]	9月	990元
神鵰俠侶2	角色扮演	9月	699元
模擬列車 (Train Simulator)	模擬	10月	1290元
恐龍危機2	動作	10月	880元
洛克人大戰	角色策略	10月	699元
雷霆騎兵	角色策略	10月	599元
三國星海風雲2	即時戰略	10月	890元
櫻花大戰2	戰略角色	10月	799元

旭力亞有限公司
TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
釣魚王	模擬釣魚	11月	未定
威蛋超人之戰略遊戲	角色扮演	12月	未定
數碼貝貝	益智動作	11月	未定
夢之國(Dream Country)	角色扮演	12月	未定
創世紀III	角色扮演	12月	未定
馬場大亨Online	角色養成	12月	未定
超神Z	角色格鬥	12月	未定

明日工作室
TEL:(02)2570-7095 FAX:(02)2579-4562 http://www.cartoonfree.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
E代豔詩	益智	10月	未定
美少女手扎	養成	10月	299元
虛擬人生SLG:修羅戰紀	策略	10月	未定
浪漫咖啡屋2	經營養成	10月	未定

台灣帝技盒如
TEL:(02)2962-7425 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
時空魔域	角色扮演	10月	599元
機甲戰線(暫定)	冒險	11月	599元
美人魚的季節	冒險	12月	699元

大宇資訊
TEL:(02)8226-5677 FAX(02)8226-5611 http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
三國英豪	格鬥	9月	499元
天堂島 (Tropico)	模擬	9月	860元
魔力寶貝	線上遊戲	9月	未定
明星志願合輯	經營養成	10月	未定
銀河戰國列傳-X	策略	10月	699元
裝甲騎兵-不朽功勳	即時戰略	10月	699元
哥薩克 征服與榮耀	即時戰略	11月	1080元
魔武爭霸 (暫定)	策略	12月	未定
雙面撒旦	動作冒險	12月	未定
魔幻騎士	戰略	12月	未定
網路三國牌	益智	12月	未定
仙劍奇俠傳網路版	線上遊戲	12月	未定
天使演唱會	益智	12月	未定

臺灣光榮
TEL (02)23450020 FAX:(02) 23458122

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
三國志VIII中文版	戰略	10月	未定
太閤立志傳IV中文版	角色養成	12月	未定

英特衛多媒體

TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7797 http://www.interwise.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
星艦迷航記：銀河霸權傳說（Star Trek:Dominion Wars）	戰略	10月	980元
異塵餘生戰略版 鋼鐵兄弟會中文版	戰略	10月	980元
赤色戰線（Red Faction）	動作射擊	10月	未定
魔法亂世紀（Art of Magic）	即時戰略	10月	未定
喬治克隆尼之惡夜追殺令（From Dusk till Dawn）	動作	11月	未定
風之翼（Mega Race III）	競速	11月	未定
Casanova（中文名稱未定 ）	冒險	11月	未定
天命傳奇（Legend）	冒險	11月	未定
亞特蘭提斯III失落的帝國(Atlantis III)	冒險	11月	未定
上古捲軸3：魔捲晨風（Elder Scrolls III: Morrowind）	角色扮演	11月	未定
怒海督將（Aquanox）	動作射擊	11月	未定
決戰星球（R.I.M.）	回合戰略	11月	未定
無盡的任務資料片：黯影女神（Ever Quest: Shadow of Luclin）	角色扮演	12月	未定
末日黎明（End of Twilight）	角色扮演	12月	未定

會宇多媒體股份有限公司

TEL:(02)2367-0168 FAX:(02)2367-8959 http://www.smec.com.tw/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
倩女幽魂之鬼寺	冒險	9月	780元
快打1 2	動作	10月	599元
亂世霸主	即時戰略	10月	780元
越野競技場	賽車	10月	599元
光明騎士	角色扮演	11月	780元
龍鑄英雄傳	角色扮演	11月	780元
冒險奇譚2	角色扮演	12月	980元

歡樂盒有限公司

TEL (02)8226-9029 FAX (02)8226-9016 E-mail gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
夢幻武士外傳	冒險	9月	未定
夏夜交響曲	冒險養成	10月	未定
同級生3D網路版	線上遊戲	11月	未定

昱泉國際股份有限公司

TEL (02)2705-3777 FAX (02)2705-0222 http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
抓鬼大師	策略	9月	未定
新神鵰俠侶完結篇	角色扮演	9月	未定
笑傲江湖之五嶽劍派	角色扮演	12月	未定
小李飛刀	角色扮演	2002年2月	未定

華彩軟體股份有限公司

TEL (02)2311-8765 FAX (02)2375-5283 http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
浩劫重生（Arcanum）	角色扮演	9月	未定
暗黑武士道(Throne of darkness)	角色扮演	10月	未定
MUCH新聞台	模擬經營	11月	未定
新英雄門（New lord of heroes）	線上遊戲	11月	未定
世紀爭霸（Empire Earth）	即時戰略	11月	未定
卡曼契4（Comanche4）	飛行模擬	11月	未定

藍海豚科技

TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
遊戲輕鬆打 2	益智	10月	299元
超級酒吧	策略經營	未定	未定

Gameone智傲集團有限公司

TEL (02)2389-2007 FAX (02)2389-1992 http www.gameone.com

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
三國群雄傳之臥龍與鳳雛	角色扮演	10月	599元
古龍群俠傳	線上角色扮演	12月	未定

美商藝電

TEL:(02)2739-1937 FAX:(02)2739-6818 http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
火爆冰上曲棍球2002（NHL 2002）	運動	9月	1090元
一級方程式賽車2001（F1 2001）	運動	9月	1090元
紅色警戒二資料片：尤里的復仇（C&C：Yuri's Revenge）	即時戰略	10月	790元
勁爆美式足球2002(Madden NFL 2002)	運動	10月	1090元
席德邁爾之模擬高爾夫（Sid Meiers Sim Golf）	[illegible]	11月	未定
哈利波特：神秘的魔法石（Harry Potter and the Sorcerer's Stone）	動作冒險	11月	未定
模擬市民─非常男女（The Sims Hot Date）	模擬	11月	未定
終極動員令之叛國者(C&C:Renegade)	動作射擊	11月	未定
榮譽勳章：反攻諾曼第（Medal of Honor Allied Assault）	射擊	11月	未定

數位玩具和仲科技

TEL:(02)2552-3870 FAX:(02)2559-4355

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
烈日奇俠傳(日劫二)	角色扮演	10月	599元
聖誕任務2	動作冒險	11月	未定
魔法大富翁	益智	12月	未定

捷友資訊

TEL:(02)2528-8098 FAX:(02)2528-8268 http://www.apexsoft.com.tw

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
X-COM（舊譯．X-戰警）	射擊	10月	680元
傳統大富翁	益智	11月	450元
富牌大英雄資料片	益智	12月	450元
趙雲傳	角色扮演	12月	599元

新瑞獅多媒體股份有限公司

TEL：(02) 23928806

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
另類大富翁	益智	10月	未定
霸王別姬	角色扮演	10月	未定
碰碰車	益智	10月	未定
西遊鎮魔曲	角色扮演	2002年1月	未定

英寶格股份有限公司

TEL (02)27170777 FAX (02) 2545-6060 http://www.infogrames.com

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
帝國企業（Monopoly City）	策略益智	10月	未定
神諭2(DISCIPLES2·DARK PROPHECY)	回合策略	10月	未定
機車王（MOTOR RACER 3）	賽車	10月	未定
驚星動魄（O R B）	賽車策略	11月	未定
鬥神(COMBAT暫定)	動作	11月	未定
王牌威龍資料片(Desperados expansion disk)	小組策略	12月	未定
模擬樂園（Rollercoaster Gold）	模擬	12月	未定
文明帝國3（CIV III）	回合策略	12月	未定

風雲時代

TEL (02) 25231805

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
水靈仙子	養成	10月	未定
霸王別姬	角色扮演	10月	未定
聖女之歌	角色扮演	12月	未定
反．三國志	角色扮演	12月	未定

伊思蘭國際

TEL (03)3569559 FAX (03) 3175461

遊戲名稱	類型	發售日期	售價
桃色幻想曲	休閒益智	10月	290元
官能教習真人版	養成	11月	399元
H神探	養成角色	11月	299元
絕色影音系列二	休閒	12月	199元



超時空英雄傳說三 狂神降世

PRESENCE

經過製作單位的一再創新改良，「超時空英雄傳說三～狂神降世」終於接近完成階段了。由於本刊在前幾期曾經有過相當詳細的介紹，因此這次將針對最新的資料來加以說明。

01 突破性的半即時人物行動系統

經歷數代以來的發展，「超時空英雄傳說三～狂神降世」在移動系統有更進一步的嘗試。人物在移動時，再也不會看到在戰略遊戲中所熟悉的正方格、斜方格或六角形等固定棋盤式格子，取而代之的是極細小的移動計量格，因此人物的移動範圍會呈現接近圓形的圓圈，因此人物在地圖上可以移動得更加精確。玩家也可以查閱各地形的資料顯示及攻防預測，以擬定更完善的戰略行動。

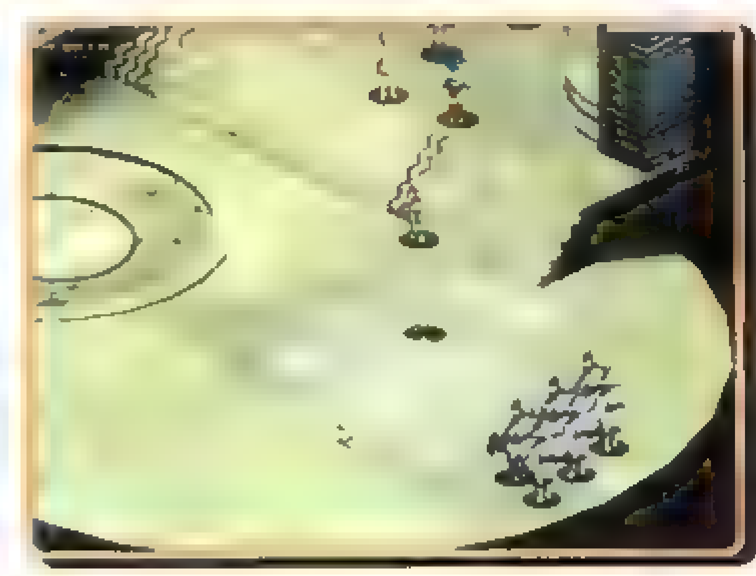
除了移動方式的變更以外，狂神降世也摒棄以往的回合制系統，改而採用類似「新絕代雙驕」或「楚留香新傳」中的半即時制系統。在這種系統下，玩家可以充份利用各角色的敏捷度差異及行動先後順序來決定如何戰鬥，但有不必像即時戰略遊戲般神經緊繃，唯恐錯過的戰況反應而造成緊張的壓力。而且這個系統也能以角色的行動次數來表達人物的特色，像移動力較高的盜賊，便可以在移動力較慢的人物行動前先行攻擊，甚至還能在其反擊前立刻撤離，充份發揮來去如風的特色。

02 各種戰場環境效應及影響

除了先前報導所提過的相性、種族、職業所造成的效應影響之外，這次我們還要介紹有關地形高度及地形種類的影響，並解說更新過的場效應內容。

地形高度

高度的影響主要是物理方面。在戰場上，各地形都有其相對的高度差；當攻防雙方的高度不同時，高度較高的人物會比高度低的敵人有更多的優勢。像站在較高地形的弓箭手，就比一般平地上的弓箭手更具威脅。



全新的場效應

之前的報導曾經提過有關「場效應」的新增系統，在經過製作單位調整之後，現在我們就來看看這個新加入的系統將造成何種影響。

場效應的影響範圍

相對於地形是侷限在某特定地點的區域性效應，場效應的特性可以說是較更接近氣候的全面性效應，其影響範圍遍及戰場每個角落，不分敵我皆會受到其影響；不過天候是自然現象，場效應卻是由戰場上的角色所造成的人工效應。



場效應如何造成

當戰場中的人物使用技能或魔法時，便會造成一個場效應。由於戰場上最多可以容納三個場效應，當有新的場效應產生時，最先前的場效應就會被排擠而消失，例如目前戰場上的場效應由舊到新依次是「水、風、火」；當有人物使用「地震」這個地系魔法的時候，這個動作就會產生一個「地」的場效應，並將最舊的「水」擠出去，使得場效應變成「風、火、地」。





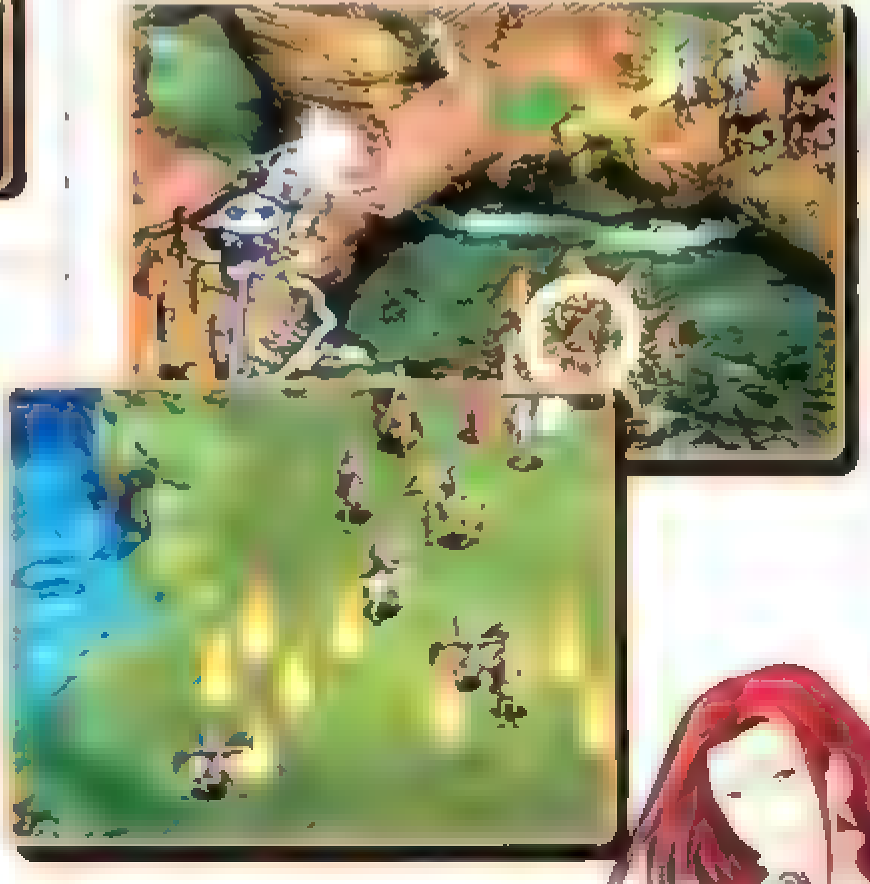




地形種類

地形種類可說是變化最複雜的一種影響，因為地形有土地、草地、沙地……到室內的木板、石板等等各種迥異的地形，其影響的範圍包含物理及魔法，而且還會對不同的兵種產生相異的影響；像是人魚部隊雖然也能上陸地甚至沙地作戰，但其戰力絕對比不上在水中；同樣的騎兵在高低落差極大的山地中也會比平地來得遜色。

地形種類和高度是屬於區域性的地形效應，當角色停在某個地點上，就會看得到這些效應對於攻防的影響。故就算其變化種類繁多，但玩家還是能藉著所顯示的資料，輕易瞭解有關地形所造成的影響。





場效應如何影響戰鬥

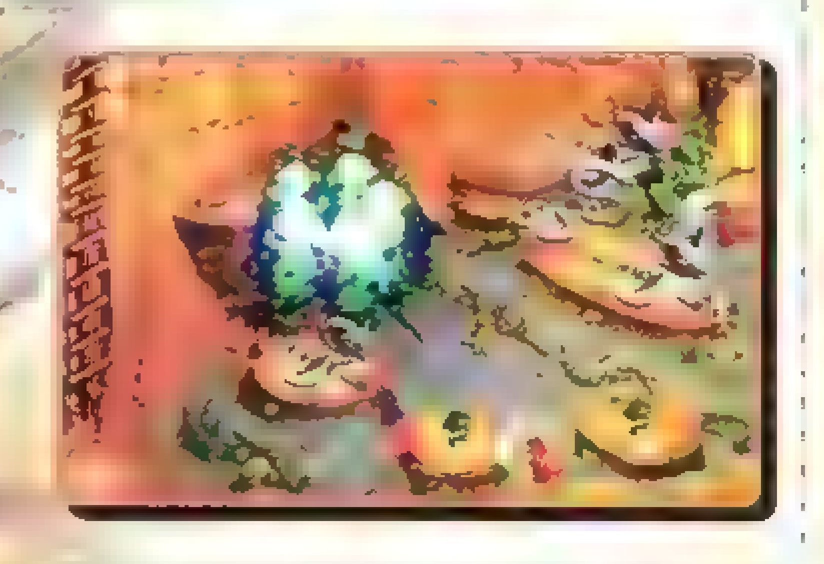
場效應對戰局的影響，是透過角色所受到的傷害表現出來：在某個場效應越強的時候，相同屬性的攻擊方就會給予敵人越大的傷害，而相剋屬性的防禦方也會受到越大的傷害，反之亦然。舉例來說，當場效應是「火、地、火」時，屬於火系的攻擊方會給予敵方更大的傷害，而屬於水系的防禦方也會受到更大的傷害。



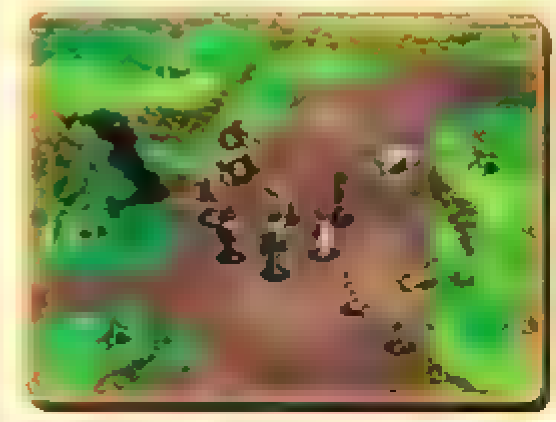


如何應用場效應致勝

由場效應的特性來看，玩家可以在作戰開始時，先瞭解敵我每個角色的屬性；然後利用使用魔法和技能，來製造對敵方不利但對我方有利的場效應。如果使用得當之時，就可以擊敗原先居於優勢的敵人，影響可說是相當重大。

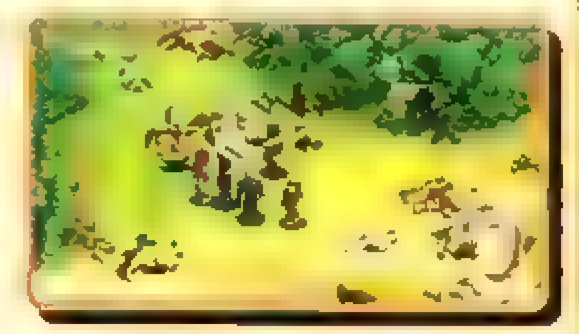


03 著重戰友相互支援的包圍支援效果



包圍支援效果也是狂神降世新加入的戰場要素，可以讓數個同伴攻擊同一名敵人，或是共同對抗攻擊時，具有更多的優勢，對付頑強的敵人特別有效。由於在真實戰場上，多個部隊的包圍支援是一種相當複雜的效應，為了將其簡化以適用在遊戲中，製作小組只將包圍支援效應用在對於受攻擊的目標進行之判別。為了讓玩家更瞭解這種效應，在此舉一個簡單的例子：

假設A、B、C是同一方的伙伴，D、E、F則同是敵方。當B要攻擊E的時候：



1. 如果A、C同時在E的旁邊，那麼A與C會對E產生包圍效果。受到包圍的E，其攻防能力會受到干擾而減弱。
2. 如果D、F都在E的旁邊，那麼D與F就會對E產生支援效果。受到支援的E，其攻防能力會受到鼓舞而增強。

包圍支援效果可以說是一體兩面，因此我方在作戰時盡量團體行動，並以集體方式攻擊落單的敵人，就可以弱擊強，打敗原先無法打倒的強敵。

04 煉金術與魔晶石的由來

在144期中曾經提過關於魔晶石可以從陣亡的人物身上獲得，但這些魔晶石是怎麼來的？據考解其典故如下：

南．法爾馬力克大陸上所有的物質，都是由地、風、水、火四大元素所組成，並在聖、暗兩大勢力間做暫態性的平衡而驅動世界的這些能量貝被稱為「魔力」。原先魔力只有具備高階魔導能力的人才能使用，後來皇家專屬機構及民間投注了大量的時間與精力來研究，如何從萬物中抽取四大元素的基本能量，使得魔力得以廣泛地使用於日常生活或是戰爭之中，這項經過近百年發展的學問知識，被稱為「煉金術」。



煉金術能夠從物件中抽取魔力，並儲存至「蓄能水晶」(Mana Pool)之中，供大眾在平常生活中使用（就如同水庫）如果再經過「魔轉化」的過程，將魔力凝縮成戰爭用的攜行水晶塊（像裝有濃縮液的水壺），就是所謂的魔晶石。除了以備不時之需外，也有許多煉金術士為了屏蔽邪惡侵擾，或是為了召喚異界來的力量，在建築物週遭佈置以這些魔晶石構成的結界。






05 高階職業

在前幾期曾報導過有關職業的概述，因此這裡就針對一些高階職業來加以說明。

元素使



元素使是在巫師所能轉職的高級職業。由於長時間學習各種魔法理論，進而精通魔法的基礎－元素的特性，因此可以施展破壞力強大的元素魔法。元素魔法與一般魔法最大的不同，在於其有效範圍相當廣大，目下所及的的敵人皆會受到元素魔法的傷害。所以在遊戲中被大量敵人圍困時，元素使就可以發揮其最大的威力。

弓騎手



結合弓箭手的長距離攻擊能力，與騎兵的機動性之上級兵種。目前轉職的條件仍不明確，但據說至少要練過某兩種職業才能夠轉職。由於兼具遠距攻擊與高速移動的特質，因此在平坦的戰場上能來去自如，並狙殺敵人後方的施法者，可說是法師最頭痛的敵人。

大劍士



劍士在經過不斷的艱辛修煉後，就可以轉職而成。大劍士擁有比劍士破壞力更強大的戰技，而且劍士的戰技和魔法師的魔法不同，是屬於物理性質的傷害，所以不受敵方角色的魔法防禦力之影響。因此要是碰到不怕魔法的敵人時，就得要靠大劍士出場了！

06 特殊角色介紹

除了主角克荷林一行人之外，遊戲中還會出現一些舉足輕重的人物，以下是幾個具有相當影響力的角色：

督薩伊　Nusaei

當今教廷最強大的直屬組織「輝明修會」的專屬騎士團團長。督薩伊的劍術高強且足智多謀，輝明修會騎士團在他的帶領之下，獲得了「教廷之劍」的稱號。督薩伊是忠實的穆倫教信徒，為了自己的信仰可以犧牲一切。

百合　Bai-he

普魯絲的護衛，對普魯絲唯命是從，就算是犧牲性命也不在乎。平常沈默寡言，極少與旁人交談，只大概獲知她原是南方國家的人，小時候曾被人口販子綁架到艾普洛販賣。

普魯絲　Poluce

擁有強大的魔力的小女孩，原本在艾普洛擔任祭司一職務，但在某件事故中喪失部分記憶，因此對於失憶前的狀況完全不記得。外表天真、活潑可愛，但經常說出許多超乎其年齡的成熟話語，並對穆倫教的教義十分執著，因此對教廷的許多做法相當不滿。



遊戲類型：角色扮演







蜀山外傳 紫青劫



武俠小說可說是中華文化所特有的產物，其中所獨有的武功打鬥、江湖俠義情節，使得無數的讀者不斷沉迷當中。其中最值得一提的，就是還珠樓主的蜀山劍俠傳，不但內容架構龐大，更具有天外飛仙、奇幻玄奇、僧道妖魔等各種創新出奇之處，因此也成為武俠迷不可忽略的鉅作，也不斷被搬上漫畫、電視、電影甚至電玩中。自從今年二月智冠推出新蜀山劍俠傳以來，由於頗具好評，因此製作單位打鐵趁熱，再度推出了相關的「蜀山外傳紫青劫」，到底這款遊戲與前作相較之下有何特別之處？就讓我們一同來瞧瞧吧！

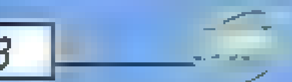


新一代的故事劇情

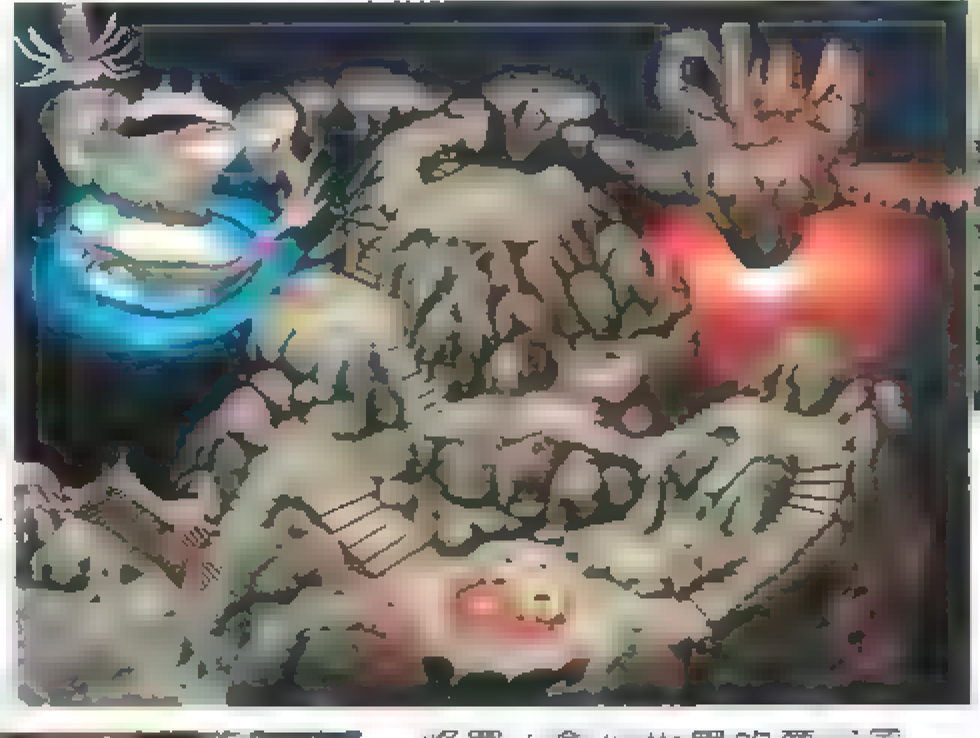


自從峨嵋第二次鬥劍之後，蜀山出現了難得的平靜，而當年的小頑童齊金蟬，也變為俊美的翩翩少年，他的愛侶朱文也益顯得成熟明豔，只是和平的時光總是短暫的，蜀山之中出現了一群邪惡的傢伙，他們創立了血陰邪教，企圖放出封印多年的魔頭血神子，當他從魔界甦醒時，將再度掀起武林中的滔天巨浪！

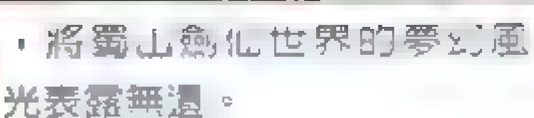
少年鄧英與少女姚纖，由於宿命糾葛和前世情緣，讓他們經歷各種巧合之後有緣再度相遇，前世的徒弟明真禪師與狄奇，也在命運捉弄下成為兩人今世的老師。這次蜀山外傳的主軸，就是以鄧英與姚纖前世之緣為軸，並進而消滅血神子及其黨羽的陰謀，完結在此世的劫難，所以這次的劇情可說是完全更新。



精緻華麗的遊戲場景

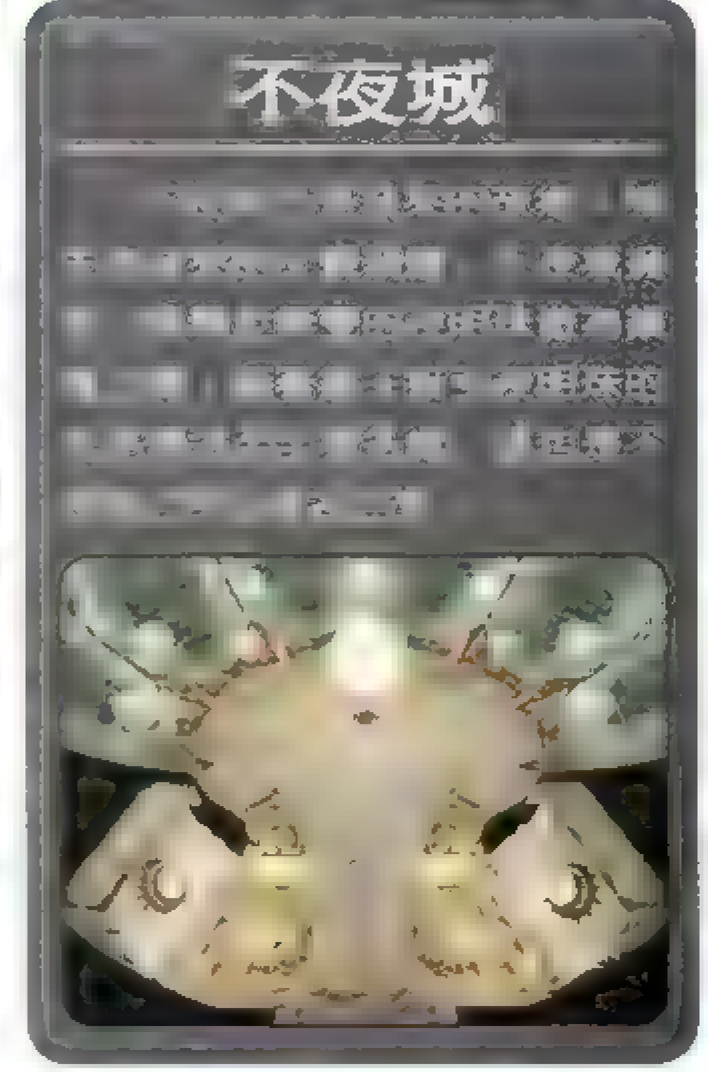


蜀山外傳中保留了之前新蜀山劍俠傳中的主要程式介面，但是也因應新的故事情節，增加了不少事物。在遊戲場景部份，將增加許多風格獨特的新地方，除了保有原先遊戲的風格之外，又融入了些許奇秘玄幻的色彩；藉著全3D繪製的美術場景，將蜀山氣化世界的夢幻風光表露無遺。





為了讓玩家不用為了走迷宮而苦惱，製作單位將場景中所有的路徑規劃得簡單明確，讓玩家不會成為迷宮的白老鼠，可以更專心於劇情的疑難解謎了。



更加緊湊的戰鬥方式

由於在新蜀山劍俠傳中，人物的特殊攻擊並不會隨著主角等級而加強威力，因此在蜀山外傳中取消了特殊攻擊，將重點擺在法寶的升級運用與屬性調配上。在遊戲中，所有物品與裝備的數據資料皆經過重新調整，而重點的法寶除了種類增多之外，功能與屬性也更添變化，因此玩家在施展法寶時，不再如以往只要選威力最強的就對了，如今還要思考如何因應敵人的種類及戰鬥模式來搭配法寶屬性，才能獲得最佳的效果，使得戰鬥更多了一層戰術運用的樂趣。

新舊的交替與延續

雖然故事劇本和主角都換新，但是以往出現過的蜀山眾仙，還是會在外傳中登場；除了齊金蟬、朱文、三英二雲等前主角人物之外，活潑可愛的芝仙也會出現！至於老一輩的人物也會在遊戲中扮演類似引導者的角色，帶領眾人前往正確的方向。



【軒轅老妖】

為前代魔頭之一，禿頂但長髮披肩之老人，手細如柴，經常穿著黑袍，一幅怒臉為其表情特徵。如今同綠袍老祖再度復活，再度向眾人襲來。

【明真禪師】

崑崙派掌門，年約三十多歲。頂個小平頭，臉上還帶點稚氣，做事猶疑不定，有些膽小。但為人極重義氣，對朋友推心置腹。身著僧袍，手持精鋼禪杖，頸間掛了兩串念珠。

【　】

樸實青年，年約十五、六歲。一心嚮往劍仙世界，常以木竹代劍比劃，心繫萬物，自信過人，聰明靈慧。前世與姚纖有著前世因緣。穿著樸實，腰間掛著無刃之劍做為裝飾。

【　】

十五、六歲之聰慧女孩，乃狄奇之徒，本為一孤兒。天生麗質，但沉默寡言，很少流露自己的情感，與鄧英有前世因緣。為一般俠女之裝扮，腰間繫著白絲腰帶。

【　】

南海派掌門，三十餘歲。原出身為軍旅，做事果斷，勇往直前；乃鄧英前世之徒，道行雖淺，但全憑一股毅力克服。

【　】

前世為天穹樓樓主，與鄧英之前世為一對愛侶，因鄧英墮入魔道而與之同歸於盡。

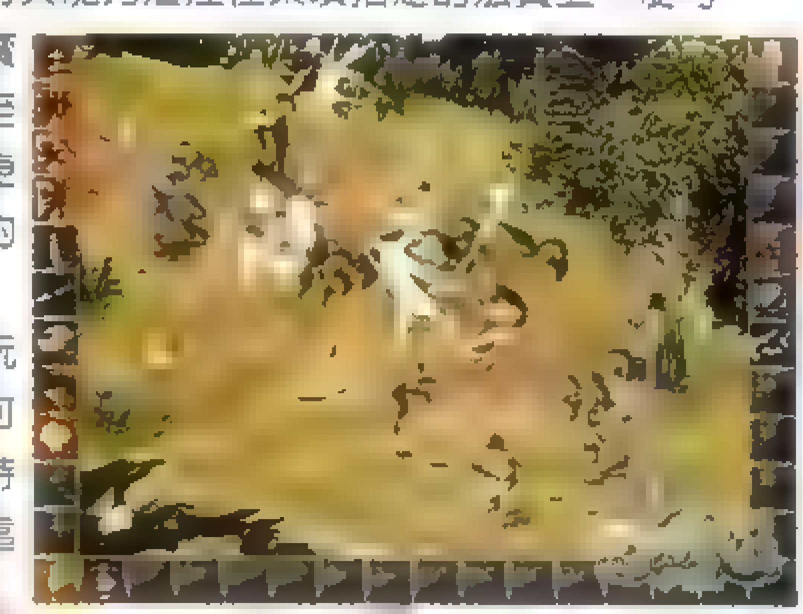
新建立的法寶融合系統



由於玩家在遊戲中可以取得相當眾多的法寶，其中有許多是很少用到的，所以留被玩家所詬病。因此這次在蜀山外傳中，製作單位特地增添了一項專門解決這些問題的功能，那就是法寶融合系統。當玩家遇到某個特殊人物時，法寶融合系統將出



現在原來的戰鬥法寶編排介面中，其原理就如同古代道士的煉丹爐一樣，將想用不到的法寶都丟進這個爐子煉化，再將其能力灌注在某項指定的法寶上，便可以強化該法寶的能力，甚至創造出威力更強、更獨特的新法寶。



首先玩家在遊戲中可以找到這位特定的人物，這時將不用的法寶交給他後，便會將法寶煉化成不同屬性的靈珠，例如：天靈珠、地靈珠、蝕靈珠等，這些靈珠可以說是法寶的精華所在。得到這些萃取自法寶的靈珠後，可以利用法寶融合系統～一朵形同曼陀羅花的九宮格。首先指定某項欲強化的法寶之後，再將要融合的靈珠任意放入九宮格中，這時靈珠上所附的能力或屬性將融合在一

【[illegible]】

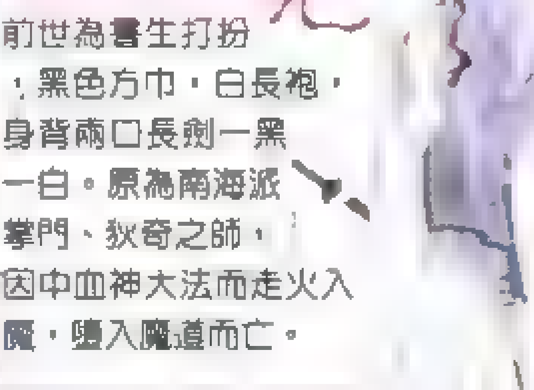
隸屬峨嵋派，妙一真人之子。眉清目秀、面白如玉，頭上梳了兩個髻，齒白唇紅，渾身上下好似粉裝玉琢一般；身穿粉紅色對襟短衫，胸前微敞，戴著一個金項圈，穿白色的短褲，腳穿多耳蒲鞋。個性活潑膽大，初生之犢不畏虎，急功好義，是個閒不下來的人。與朱文於光明境闢洞府共修。

【[illegible]】

隸屬峨嵋派，師承黃山餐霞大師。原名朱梅，後改名朱文，並投朱梅（嵩山二老之一）門下，是金蟬的三世愛侶。貌美秀麗，與金蟬於光明境闢洞府共修。



【鄧英前世】



前世為書生打扮，黑色方巾，白長袍，身背兩口長劍一黑一白。原為南海派掌門、狄奇之師，因中血神大法而走火入魔，墮入魔道而亡。

【綠袍老祖】

為前代之魔頭，為身穿綠袍之老妖，個性殘暴，喜歡生啖人心，之前藉著三仙二老所發動的生死幻滅晦明陣才得以將其煉化消滅，但如今竟然再度復活，成為眾人的夢魘。

【血陰教主】

血陰教教主，年約五十餘歲，奸險狡詐，率領血陰教擾亂，以活人鮮血獻祭，欲令血神子解開封印重生。身著血紅道袍，赤髮赤鬚，面目十分猙獰。

【血神子】

長眉真人師弟，無意間得到血神經，練成就血神大法後化為魔道，可以變化無常，誘惑人心，陰毒無比。長眉真人趁其不備，將之封入魔陰煉獄，但其吸取魔陰之氣伺機重生。血紅身軀，面貌不明，具有如水變化無常之液態身體。



起，並鑲嵌到該法寶上，使得原先的法寶增加這些能力或屬性，化為更具威力的法寶。



靈珠總共分成天、地、蝕、玄、煞、禁、虛、絕八種，其中天靈珠可以提昇法寶的等級上限，地靈珠可以提昇法寶本身附加的攻防屬性，其它的六種靈珠則可以為法寶添加特殊之屬性，同樣的靈珠嵌入不同性質的法寶時，效果也會有所差異。舉個例子來說，蝕靈珠如果嵌入一般的攻擊法寶中，將可以為法寶加上蝕效果之攻擊效應，嵌入防禦法寶時，就能提高使用者對於蝕性攻擊之抵抗力



法寶融合系統讓玩家可以合成出各種特色的法寶，而且些特殊的靈珠組合排列，還會造成不同的額外效果，像這一類神秘但又威力超強的組合方式，玩家在遊戲中完成某些任務或是遇見特定的前輩高人，就會獲得這些組合方式，所以要多加留意哦！

蜀山外傳紫青劫雖然大多沿用新蜀山劍俠傳的舊有引擎及介面，但在故事劇情、人物場景及架構設定上皆有所創新，讓原先的遊戲架構更為完整。如果仍懷念蜀山系列仙風采的玩家，不妨看看這款外傳吧！



金庸群俠傳 Online 之

神鵰大俠

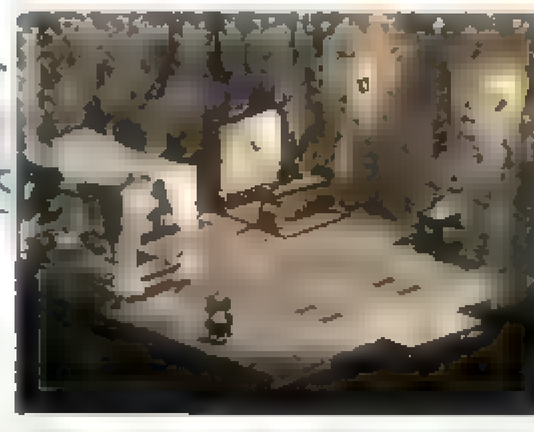
勇敢做自己！大俠就是你！

[illegible]中華[illegible]的[illegible]武俠連線遊戲[illegible]下旬推出[illegible]「神鵰大俠」，除了新增[illegible]神鵰俠侶方面的劇情內容外，還開放了一些新地點及新增不少功能，本刊在上[illegible]大略內容，[illegible]

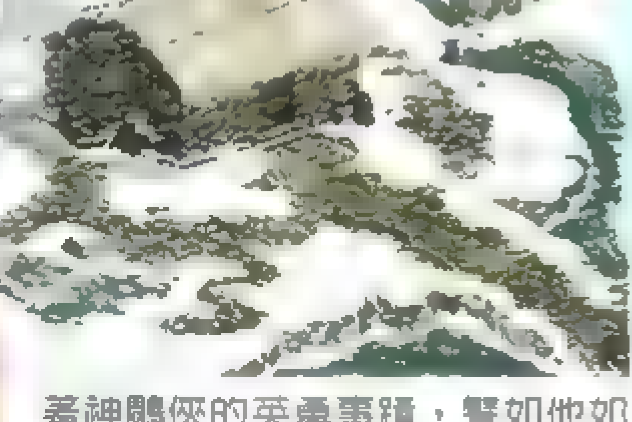
遊戲類型：	設計公司：
發行公司：	上市日期：

神鵰俠侶再現江湖

楊過與小龍女淒美絕美的愛情故事，一向是眾金庸迷所關心的；這次在資料片中，楊過為了期待與小龍女再度相會，他遊歷四方尋找南海孤島，並一路行俠仗義，由於一直和神鵰為伴，從不以真面目示人，所以在江湖上有「神鵰俠」的名號。玩家將可以在江湖中聽到流傳著神鵰俠的英勇事蹟，譬如他如何救忠良、誅奸臣、罰貪官等種種義舉。



《楊過》



《小龍女》

除此之外，玩家也將有機會與蒙古第一護國法師－金輪法王對打，或是為國效力，幫忙駐城警衛與韃子兵對抗，讓玩家也能如神鵰俠般行俠仗義、保家衛國！當然，在小說中曾短暫出現但讓人印象深刻的江湖人物，如百草仙、人廚子、無色禪師、聖因師太等豪傑，也將會在資料片中露臉哦！

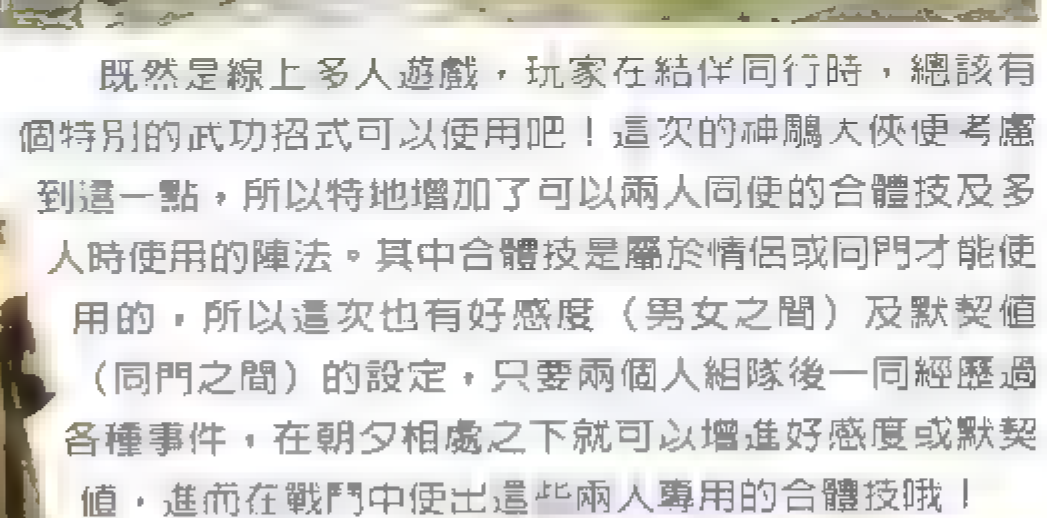




絕情谷內機關重重

合體技及陣法

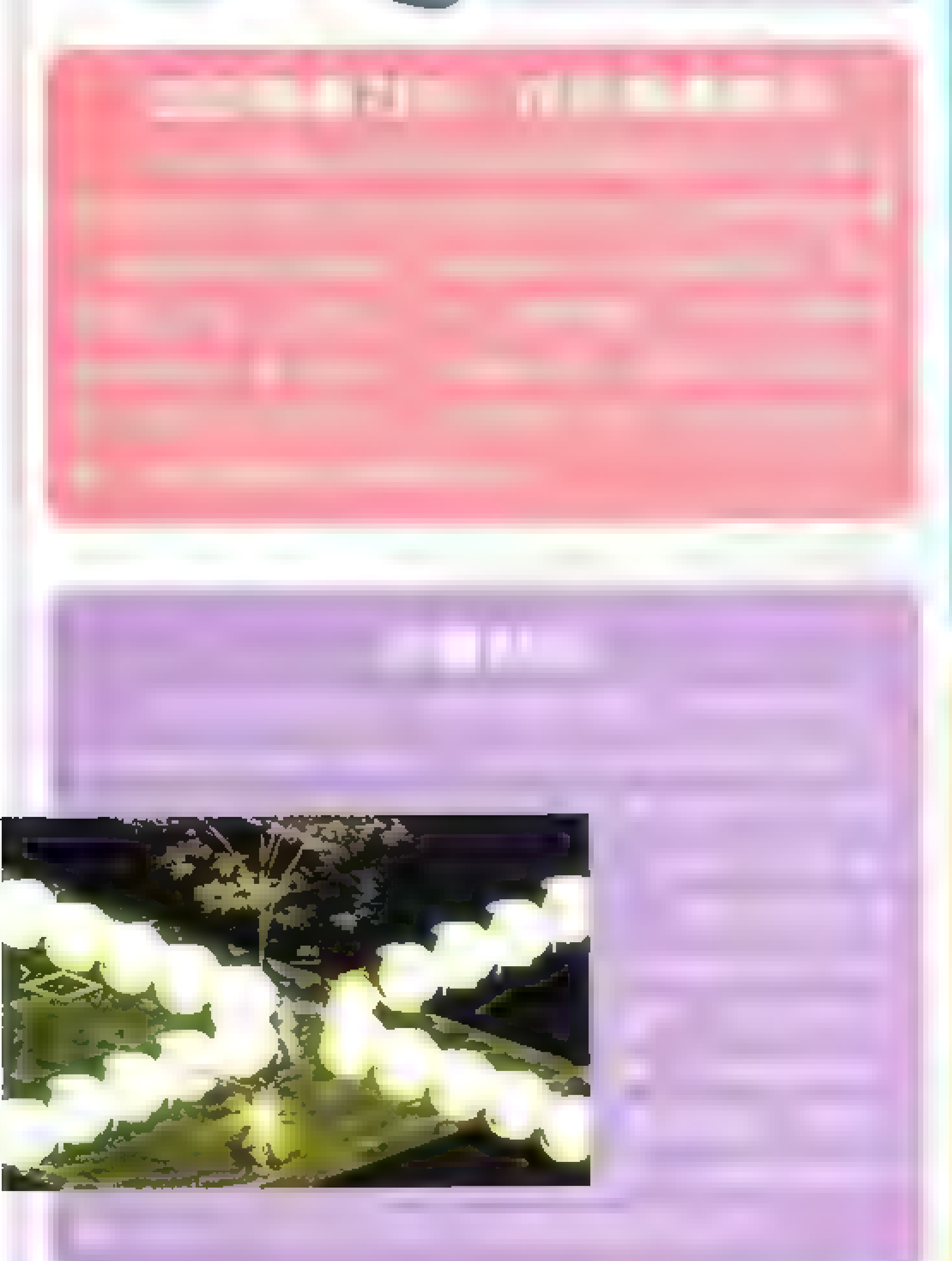


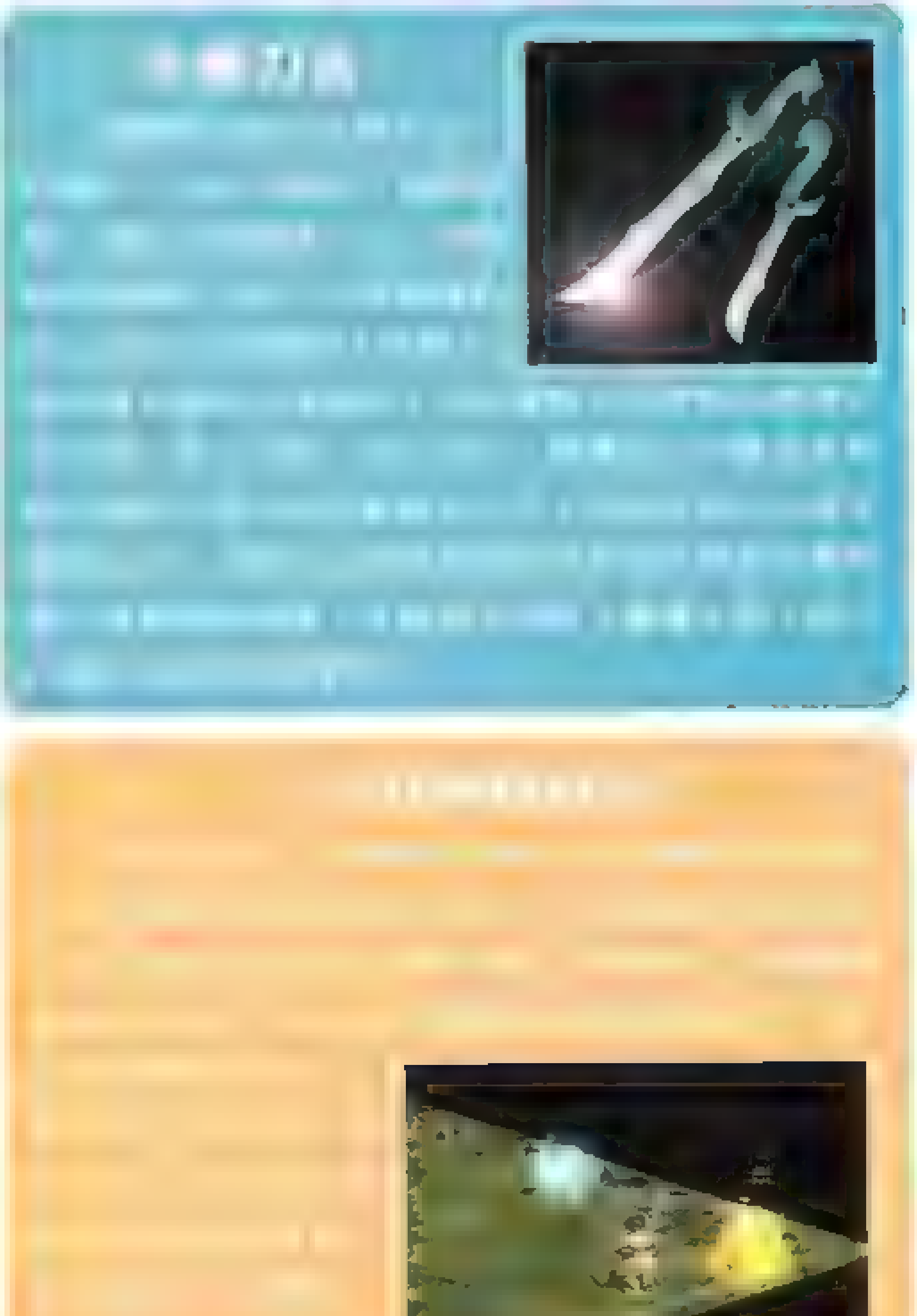


既然是線上多人遊戲，玩家在結伴同行時，總該有個特別的武功招式可以使用吧！這次的神鵰大俠便考慮到這一點，所以特地增加了可以兩人同使的合體技及多人時使用的陣法。其中合體技是屬於情侶或同門才能使用的，所以這次也有好感度（男女之間）及默契值（同門之間）的設定，只要兩個人組隊後一同經歷過各種事件，在朝夕相處之下就可以增進好感度或默契值，進而在戰鬥中使出這些兩人專用的合體技哦！



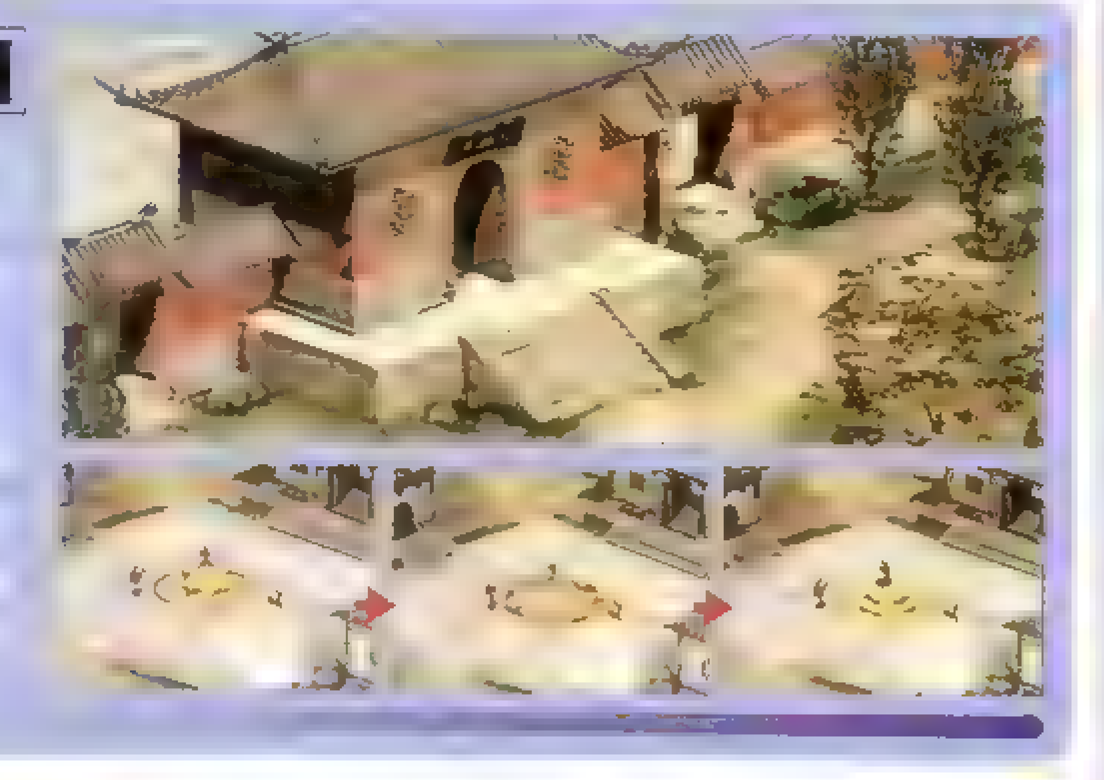
值得注意的是，雖然這次遊戲中也有結婚的功能，但由於男女雙方的好感度並沒有特別要求，所以就算結了婚的夫妻，若好感度不夠時，一樣無法使用合體技哦（若跟別人一起時反而能使用的話，那問題就大了・・・^_^）





少林寺

須三人組隊

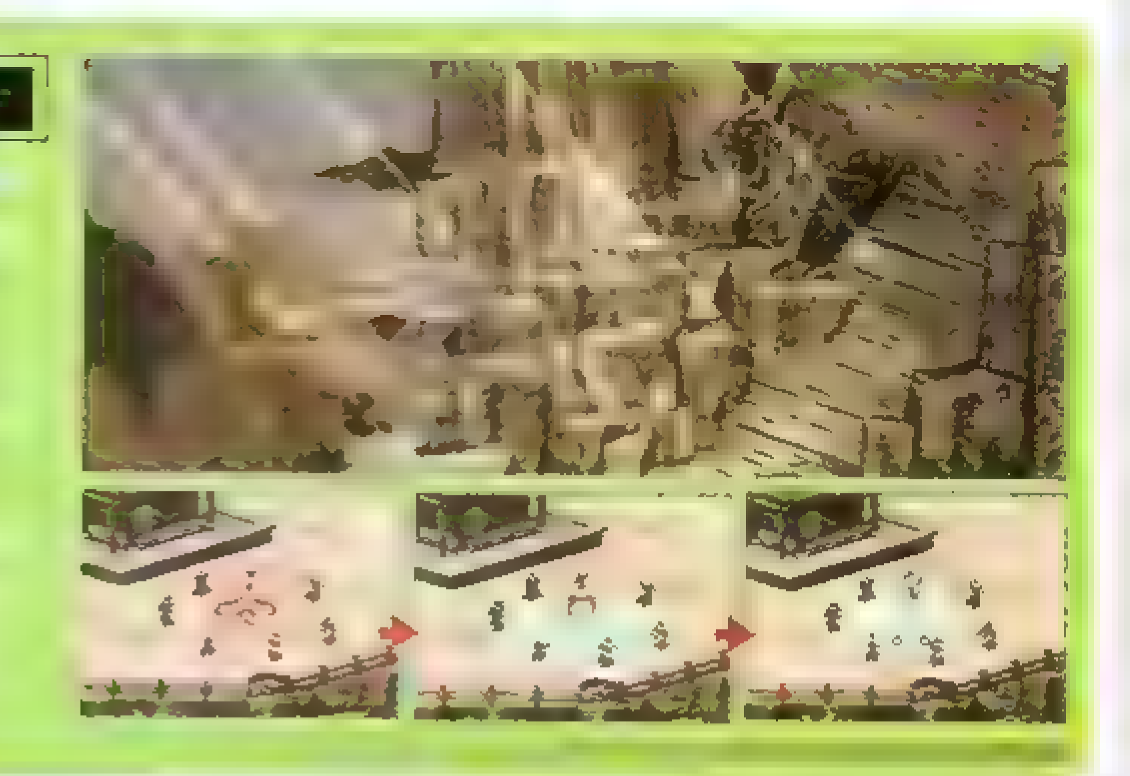


須七人組隊皆男才能使用



武當派

須七人組隊



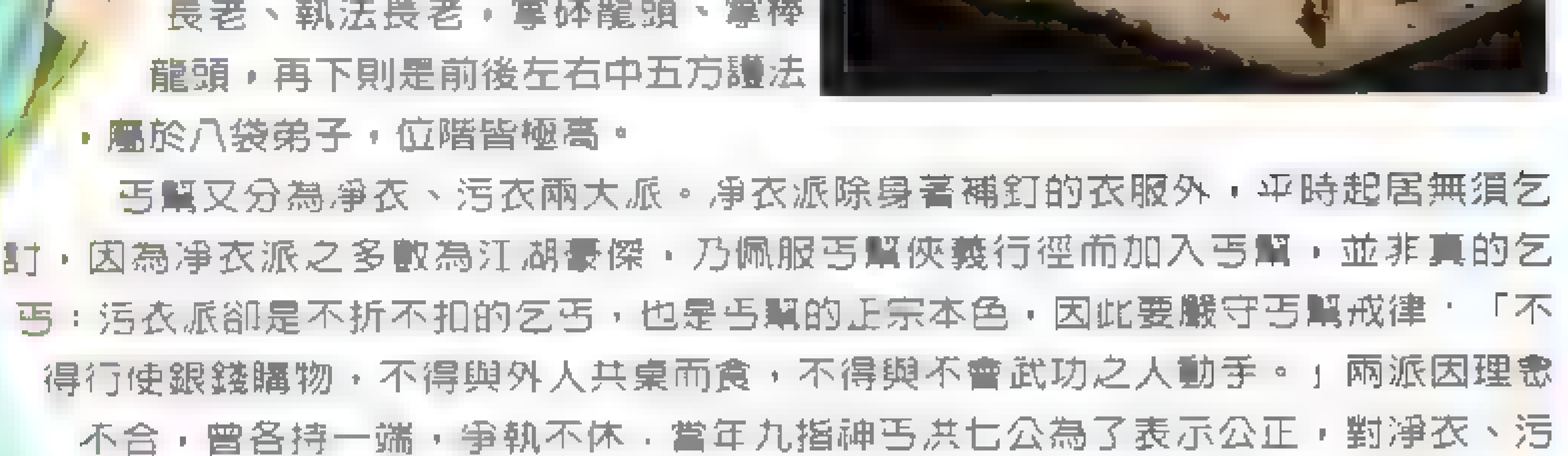
天下第一幫－「丐幫」

林派」第一，這些說法在江湖中已經盛傳多



【丐幫的傳統】

「丐幫」名揚江湖，百年不衰，幫中臥虎藏龍，人材輩出；最大的特色是行乞為生，就算是家財萬貫，進入丐幫，也須散盡家財，以乞討為生。幫中階級分明、戒律嚴明；不敬尊長、毆傷長老是丐幫大忌。幫主以下分別是九袋弟子身份的四大長老，分別為傳功長老、執法長老，掌砵龍頭、掌棒龍頭，再下則是前後左右中五方護法，屬於八袋弟子，位階皆極高。



丐幫又分為淨衣、污衣兩大派。淨衣派除身著補釘的衣服外，平時起居無須乞討，因為淨衣派之多數為江湖豪傑，乃佩服丐幫俠義行徑而加入丐幫，並非真的乞丐；污衣派卻是不折不扣的乞丐，也是丐幫的正宗本色，因此要嚴守丐幫戒律：「不得行使銀錢購物，不得與外人共桌而食，不得與不會武功之人動手。」兩派因理念不合，曾各持一端，爭執不休，當年九指神丐洪七公為了表示公正，對淨衣、污衣兩派各無私心，曾一年穿淨衣一年穿污衣，輪流替換。



《黃蓉》

丐幫雖然不似華山、武當系出名門，江湖上卻素有俠義美名，「天下第一幫」的名號無人不知，所以玩家要加入丐幫時，切記善惡值不要太低，否則傳功師傅非但不會教授武功，還會將玩家逐出師門。



▼熱鬧的結婚畫面

【丐幫的武學秘傳】

眾所皆知的打狗棒法是鎮幫神技，非幫主不傳；打狗棒為幫主信物，見打狗棒即見幫主。除了丐幫幫主代代相傳的打狗棒法、降龍十八掌威震江湖外，丐幫長老武藝也是神妙精湛，足以列名天下一流高手之林。

丐幫武功以刀、拳、棍、棒為主，幫內傳授武功的師傅為「傳功長老」與「助功長老」兩人，而丐幫的入門武功則是：丐幫心法、丐幫身法、太祖長拳、六合刀法、太祖棒，這些武功都是一入幫即可學習到的武功。

如果要學習更進一步的武功，如瘋魔杖法、纏絲擒拿手、蓮花掌、銅鎚手、鐵掃腿法、混天功、擒龍功等，就須要學習特定的門派技能「乞討值」；如果要修煉內功，可以找特定長老教授「匯氣」，若要學習武功和輕功時，可以找特定幫眾練習「切磋」與「躍牆」。幫內每年有一次的丐幫評斷大會，幫主會評定弟子的功過，予以獎勵或懲罰，表現不好的人可要小心點了！

玩家想知道雲遊四海的九指神丐洪七公究竟到了何處嗎？是否還有其他的幸運兒能得到他老人家親授降龍十八掌的絕學呢？這一切就留待玩家親自到遊戲中來探索囉！

熱狗熱Go 速食英雄

-愛與勇氣大冒險-

遊戲架構與特色

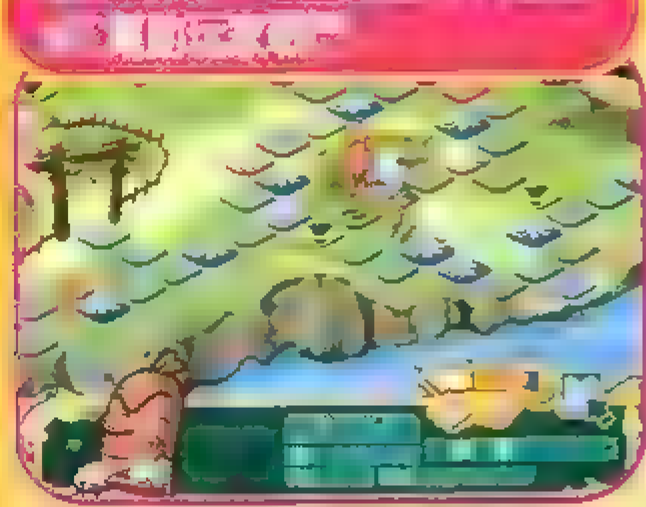
「速食英雄之愛與勇氣大冒險」是款以紙牌戰鬥方式進行的桌盤式（外型類似大富翁）RPG，其原創為漫畫家林政德所繪製的漫畫，目前在TOP漫畫週刊上連載中。遊戲的主要目的，就是展開冒險，培養足夠實力後找大魔王的麻煩，以拯救公主並贏得其芳心。

由於魔王所在的城堡「天空之城」並不是能說來就來、說去就去的，要進入的話，有兩種方法，第一種就是等到一定回合之後，魔王完全甦醒時，也將會強制將所有玩家傳送到「天空之城」，這時被抓來的玩家們只好硬著頭皮與魔王展開戰鬥。另一種方式則是打敗各地的小魔王，隨後「天空之城」大門的封印也將解除，讓玩家們前去大魔王領域。









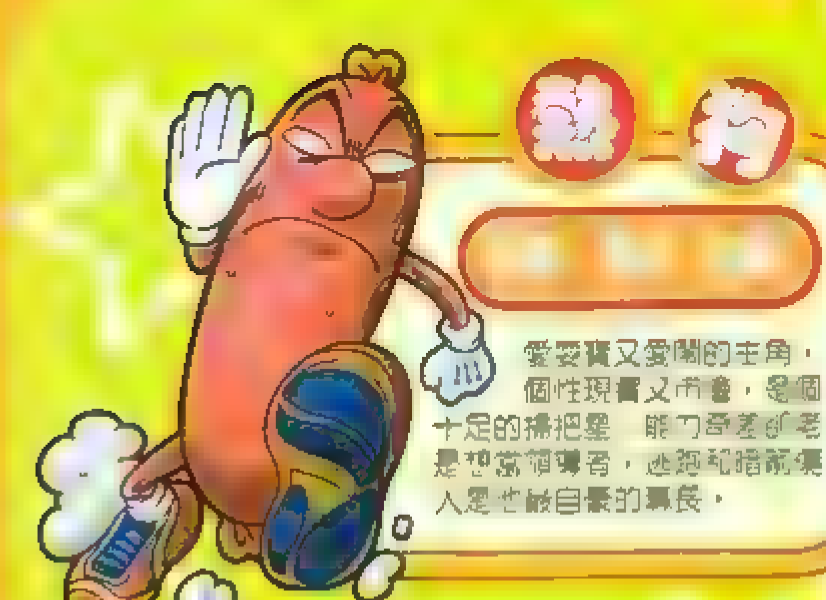




雖然玩家到最後會與其他玩家所扮演的角色一起挑戰魔王，但由於只有打敗魔王的勇者才能得到公主的香吻，所以玩家在遊戲中得先培養自己的實力，這時自然就免不了會與其他對手槓上，甚至會互相扯後腿，所以這種既合作又競爭的遊戲方式，正是本遊戲的最大特色。

本遊戲具有網路連線對戰功能，玩家可經由網路一起冒險，由於採用個人回合制，回合時間由玩家個人電腦自行運算並執行，不用等待其他玩家行動。如果要陷害對手的話，也不用擔心對方移動太快，因為遊戲會直接列出陷害者名單讓玩家點選，根本不怕他會跑多快，絕對抓得到！

人物介紹



熱狗

愛耍寶又愛鬧的主角，個性現實又市儈，是個十足的掃把星，能力奇差卻老是想當領導者，逃跑和暗箭傷人是他最自豪的專長。



薯條

職業：弓箭手

故事中較正常的角色，一心想成為英雄，卻老是被動的轉職，最常利用身上的薯條當武器，耍酷、裝帥、很ㄍ一ㄥ又龜毛是他的特色。



白煮蛋

職業：公主

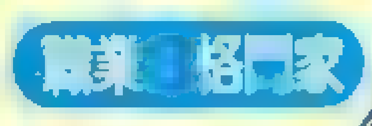
愛美的新新人類，喜歡跟隨流行，勇於追逐真愛，甘願放棄一切榮華富貴，只願與她心目中的黑馬王子，過著幸福快樂的生活。

漢堡

職業：魔法師

個性認真，但腦筋不靈光的兩光魔法師，貪吃是他最大的弱點，常常記不起魔法咒文而鬧出許多笑話，在冒險隊伍中屬於不定時炸彈。

肉包



職業：格鬥家

愛出風頭又不學無術的格鬥家，好色、耍無賴是他最厲害的招式，和熱狗是一對活寶，互相陷害扯後腿是兩人最大的樂趣。

童話故事裡的[illegible]代表，這個亂世中的一股清流。美麗親切、充滿愛心，以幫助世界上更多需要幫助的人為生平最大志願。

栗子



兼職恐怖份子，標準大花痴，天生一副欠揍模樣，人見人嫌。專長是[illegible]、亂搞曖昧關係，每一登場總會把現場氣氛弄得恐怖兮兮。

住在冰冷國度的典型鄰家男孩，生性耐寒怕熱，老想結交許多朋友，卻因軟弱害羞的個性，總是讓人瞧不起。溫馴有禮是他的最大優點。





卡哇伊的畫面風格

為了充份表達漫畫的風格，遊戲中的整個世界也是相當可愛逗趣的，像香菇城、上下森林、藏明山、烤肉沙漠、丫魯吧港町、冰島、摩摩村、黑暗古堡、電鍋城、鹹濕島、海盜船等這些地區，不僅各有特色，玩家還可以任意到處遊走，以擊敗隱藏在各地的小魔王。



「速食英雄」與其他棋格遊戲不同的，除了機會、命運外，有各式各樣的功能卡片、新奇趣味的小遊戲之外，還有網路對戰功能，各地的玩家不但可以經由網路連線來一起冒險，製作單位更提供網路下載功能，擁有遊戲的玩家可以不定時下載更新卡片、小遊戲、電影院…等。

在遊戲中共有機會、命運、怪獸、NPC、寶箱、工地、小王宮、大王宮、訓練所、旅館、商店、拍賣會、電影院、競技場、遊樂園、賭坊等十六種棋格，以下是幾種較特別的場所。

訓練所



可以讓角色練功升級的場所，也可以在此將低階卡片配對組合成高級卡片。







遊戲的重點 卡片戰鬥

『速食英雄之愛與勇氣大冒險』不同於一般傳統角色扮演遊戲，採用了卡片戰鬥的模式，將所有的道具、武器、角色…都卡片化，連玩家在一般RPG所常用的金幣，都用卡片來取代；玩家得以戰鬥、開寶箱、遭遇事件甚至向其他玩家下手，以取得威力更強大的卡片。

卡片等級： 指卡片的等級，亦代表卡片的珍貴稀有程度，可提供蒐集者作為參考。由高到低，共計A、B、C、D四個等級。

卡片類別： 指卡片的作用，共計「冒險、戰鬥、通用」等三種。在冒險模式中，只能使用「冒險、通用」等二種卡片。在戰鬥模式中，只能使用「戰鬥、通用」等二種卡片。

卡片功能： 指卡片的用途細分，按使用功效的不同，予以歸類。如本命卡、助攻卡、助防卡、毀滅卡、回復卡、吸收體力、魔力卡、攻擊本命卡、攻擊全體卡、暫停卡、色系無效卡、召喚卡、陷害卡、陷害無效、閃避戰鬥卡。

屬性： 以顏色來代表該卡片的屬系。在整個遊戲中能獲得的卡片，共計「火性、濕性、寒性、乳性」四種屬性，各以「橙色、綠色、藍色、紫色」四種顏色表示，彼此各色系卡片無法共同使用。



卡片名稱： 指這張卡片的名稱。

卡片敘述： 簡介卡片相關典故、故事與特殊使用功能等。

魔力值： 代表該卡片的魔法能量。有以下兩種表示方式：

實體星星 在戰鬥模式中使用該卡片時，便能提供星星相對數目的儲備魔法能量。當儲備魔法能量達到上限，該卡片就不再提供。

虛體星星 在戰鬥模式中使用該卡片時，就會消耗星星相當數目的儲備魔法能量；當儲備魔法能量不足時，便無法使用該卡片。

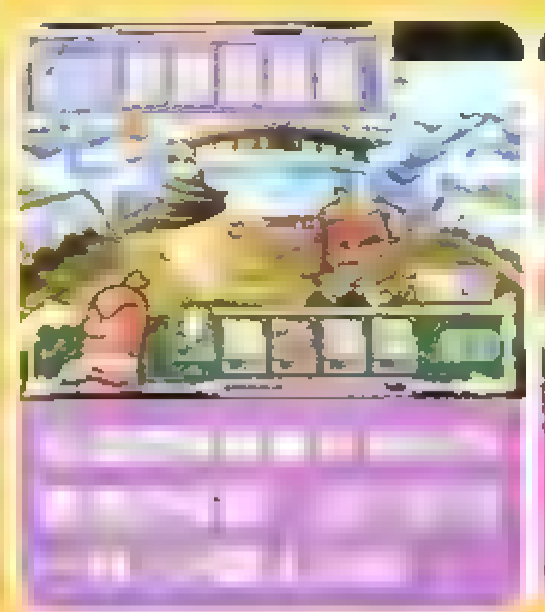
遊戲中一共有三種卡片，分別是戰鬥卡片、冒險卡片及通用卡片。其中戰鬥用卡片只能在戰鬥中使用，如本命卡、助攻卡／助防卡、毀滅卡、攻擊本命卡／攻擊全體卡、恢復卡、吸取魔法卡／吸收對手體力、各色系卡片無效、暫停卡；冒險卡片則有召喚刺客／小偷／乞丐、決定步數、陷害所有對手／陷害單一對手、躲避怪獸、躲避陷害等，而逃跑卡是目前僅有的通用卡片。



每張卡片都有其使用次數，一些威力極猛的卡片有可能因為過於強大，只能使用一次，或是有部分卡片因為其使用次數較多，便成為A級卡，因此玩家需持續收集卡片並發覺其用。遊戲推出後，網路上也會不定時有更新的卡片讓玩家下載使用。

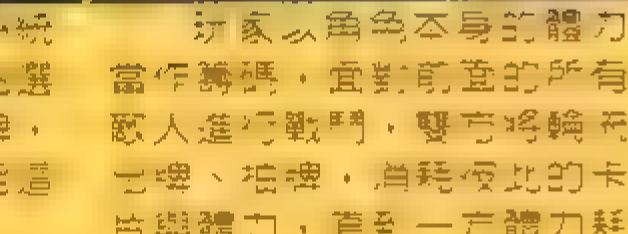
卡片戰鬥方式

本遊戲主係是以棋格方式來冒險，其實也和一般RPG一樣，可遇見NPC或是敵人，經過不斷的戰鬥，角色將可依經驗值升級而不斷提昇能力。以下是本遊戲的基本卡片戰鬥流程：









踏上怪物棋格時，如果之前沒有使用「躲避怪獸卡」，就會進入戰鬥模式。首先系統會將玩家集卡簿裡面的戰鬥牌隨機挑選出二十張戰鬥牌當作牌庫，如超過二十張，將會以本身的實際牌量去計算，而玩家將會以這戰鬥牌庫與怪獸進行決鬥。

選牌

進入戰鬥模式時，系統會從戰鬥牌牌庫中隨機挑選五張牌，給予玩家當手牌，因此一開始玩家只能使用這五張卡片。

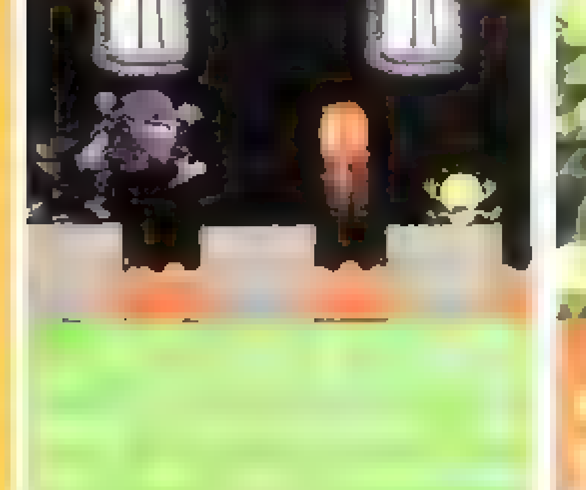
策略

玩家以角色本身的體力當作籌碼，直到前面的所有敵人進行戰鬥，雙方將輪流出牌、捨牌，消耗彼此的卡片與體力，直到一方體力耗盡為止

勝者可在戰場上向每位敵人抽取一張卡片，且戰鬥結束後回到冒險模式時，體力又會自動回復上限，不用擔心被敵人連續戰。如果戰鬥失敗了，失敗者將損失一張卡片，所以只要玩家有卡片讓勝者抽牌，就可以繼續冒險而不會結束遊戲

新奇有趣的小遊戲

除了一路上的卡片戰鬥冒險外，勇者們也需要一點休閒，以下就是勇者們平常所做的活動：





荒島釣魚

了解漁民生活……到海邊釣魚去！





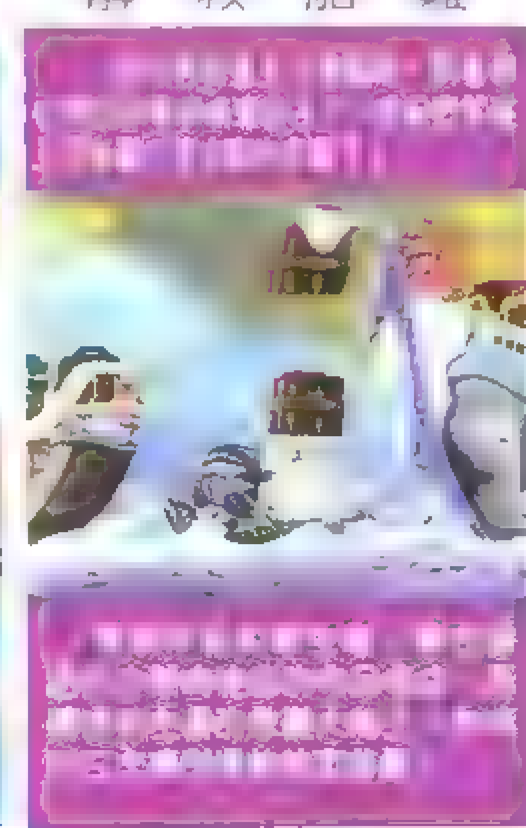




玩家拿著釣竿，在島的左右兩邊來回上下垂釣，將水中的海族們釣起。

解救船難





最終報導

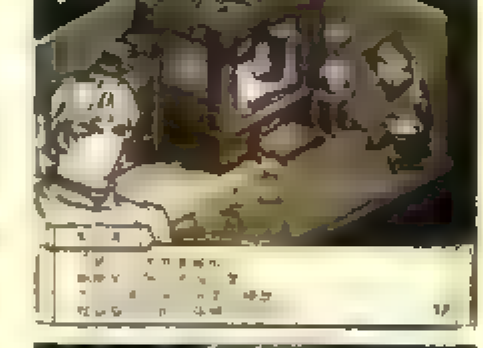
幽城幻劍錄

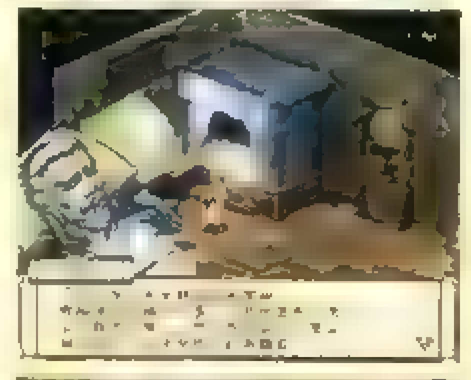
天地劫序傳

尋回夏侯儀的身世之謎

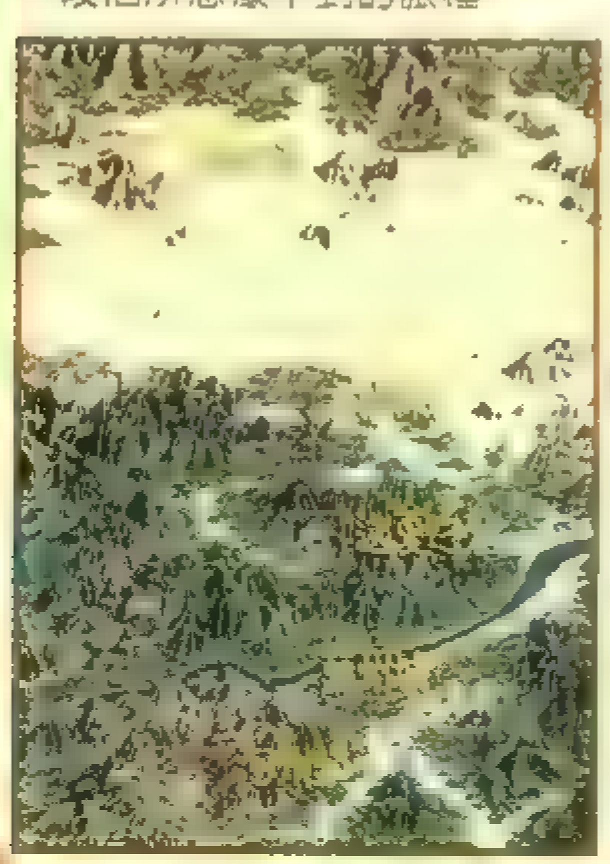
北宋初年，正是昔日西漢征伐大漠，在西域建立莫大功業的一千年後，亦是「天地劫」故事發生的十六年前。金髮的夏侯儀此刻還是個十七歲的少年，和父母一起住在北宋邊陲的河小鎮。他自幼在這個主要以貿易為生、人口稀少的荒涼小鎮孤獨的長大，父親長年在外經商，鮮少回家，平時除了幫母親家務雜事之外，只有一位自江湖退隱的老丈教他詩書武藝。由於容貌髮色的差異，他知道自己並非父母所出，但他並不知道自己來到這個世界的真正原因，也不知道潛藏在自己魂魄中的力量與失落了的過去的記憶…

在他十七歲這一年，稱得上是他啟蒙恩師的高老丈得了重疾，臥病不起，夏侯儀義不容辭的負起了送飯照顧之責。然而就在這一刻，停止了千年的命運之輪又開始轉動了，當他因為這機緣踏出河小鎮的大門時，初次迎向這廣闊天地的他並不知道，等在他眼前的是一段他所想像不到的旅程。









自稱身懷皇命的西夏鐵鷹軍統領為何急於追回被盜的密卷？從西土遠來的一對師徒尋找的失落的秘密又是什麼？這片看似荒蕪的大地上隱藏著塵封許久的過去與無人知曉的重大秘密，而將夏侯儀帶回到昔日之地的的纏捲的命運絲線，卻也只有他一個人能夠解得開…

神秘西域遊

藉由這次的機會，漢堂首度公開了幽城全3D視覺呈現的大地圖畫面，雖然僅僅只是冰山的一小角，卻已經可以從畫面中感染到些許事件的端倪？黃沙塵土和西域文明的交流下，上演的戲碼會是如何的曲折離奇，著實令人萬分期待！

《幽城幻劍錄》的故事就是以這片西域大漠為背景，無垠的荒漠不但是溝通東西交通的要道，也是各種文化交流之地。在長久的時間中，孕育了各式各樣古老的傳說，許多不為人知的秘密更埋藏在這片難以探勘的廣大神秘之地。這次將為各位介紹遊戲初期將會到達的幾個地方。



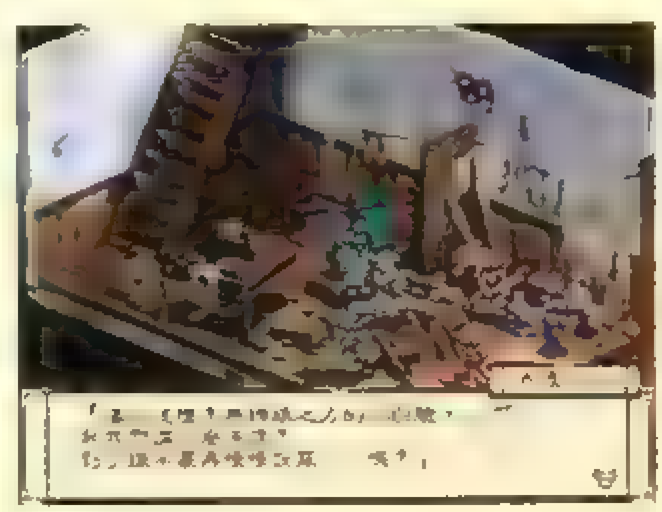
河州鎮

夏侯儀的故鄉，位於大宋與西夏的邊界地帶的小鎮，居民大都以經商為業，夏侯儀的父親也正外出經商中，只留下夏侯儀母子倆在家。由於規模有限之故，這裡沒有武器舖和雜貨舖等大家耳熟能詳的「設施」，而由李大夫經營的唯一的藥鋪，也經常因為生意清淡或忙於試煉丹藥之故而大門深鎖。孩童眾多也是河州鎮的特色之一，年紀較長的夏侯儀，在這裡宛如孩子王一般。

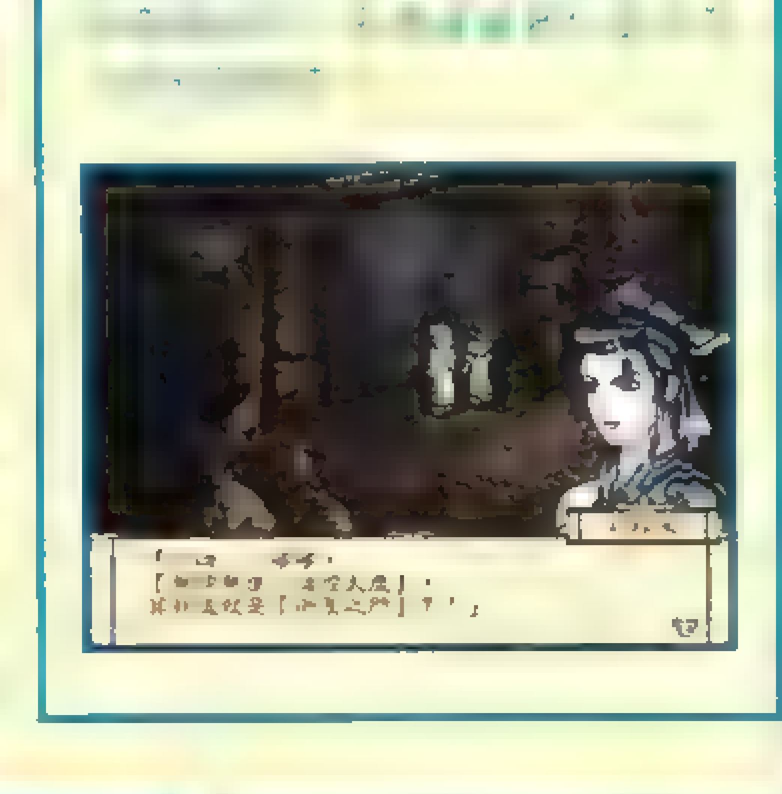
[illegible]

離西夏都城——興慶頗近的陝西大城，附近的商旅都會到城裡的市集販賣各地貨物，平時人來人往好不熱鬧，也是河州鎮民採買各種貨品的好地方。不過不免令鄉下人初次進城的夏侯儀有點失望的是，由於城內出了些亂子，西夏兵正在城內到處搜捕人犯，怕事的商販民眾們也就跟著緊閉門戶，以免惹來麻煩。一片蕭條的街上只剩下站崗的士兵，能去的地方就剩下藥鋪和客棧了。





[illegible]



涼州城

著名的河西四郡中位於最東的一郡，這裡是中土通往西域的起點，往西北走就是黃沙滾滾的大漠了。涼州雖非四郡中最大最繁榮的一個，但由於地理因素之故，各隊商旅也常在這裡整補，以便繼續往西方前進。出人意料的是，這個平素只有商旅才會來的地方，如今卻出現了大批的中土人士，這些人究竟所為何來？這個一向平靜的西域大郡，如今卻籠上了一層不安的陰影…





流沙堡

大漠中一個神秘的組織，就是以這座城堡為根據地的，這批人自稱為『流沙堡眾』，他們看來雖像是沙漠盜賊，其實類似傭兵之屬，而且訓練有素，組織嚴密，絕非尋常盜賊所能比，而且統率這些亡命之徒的神秘堡主，更是個厲害人物。

除了深具考究和峰迴路轉的劇本設定，這一次，《幽城幻劍錄》不管是在系統、戰鬥或是美術等各方面的表現都好的令人嘖嘖稱奇！據小組表示，為了完美詮釋幽城的傳奇特色，並呈現和時下風格迥異的神秘調性，整個遊戲的美術表現，不管是在用色或造型上，都有相當周密和統一的規劃。主色調採用了和時代背景相符的彩陶用色，不會有太突出或不協調的高彩度畫面出現，卻也忠實呈現了幽城既有的原味風格，玩家在遊戲中可以充分體會這份用心。

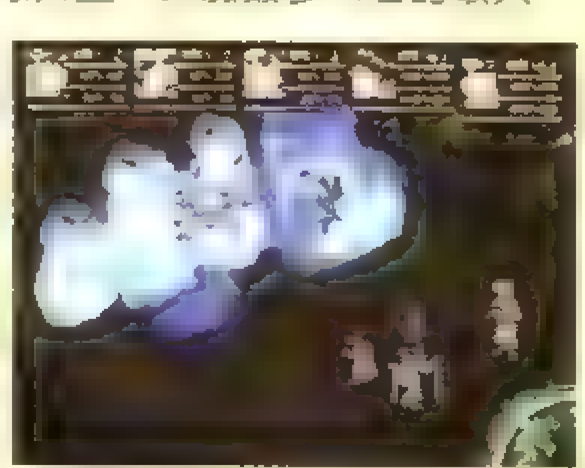


緊張刺激的即時戰鬥

繼連續幾期的綜合報導，相信諸位玩家已經對幽城的戰鬥實感有稍微的了解，這回就讓我們在遊戲上市前，探知更精采的過招畫面，讓大家先睹為快！



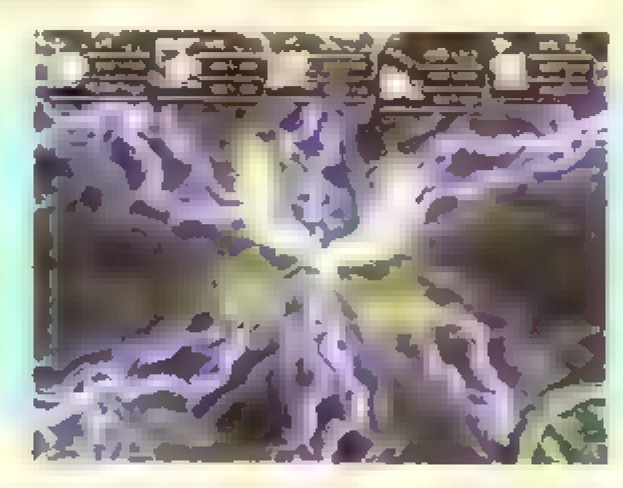
遊戲的戰鬥模式繼承「天地劫：神魔至尊傳」頗受好評的畫面配置，採敵我左上右下的斜向 45 度視角，但這回我方是全隊齊上，外加最多八名的敵人，敵方成員和我方人物分別位於各自區域的八個空位內。更由於整個戰鬥的流程是以即時方式來進行，所有的敵我行動都受到一個虛擬時鐘的精密控制。基本上，敵人和我方人物在行動之間都夾著一段「準備時間」，在準備時間之後便可選擇行動的方式，如此週而復始的進行。為了增添戰鬥的節奏感與激烈程度，戰鬥中允許同時有一人以上的敵人或我方人物一起出手，甚至可能會有敵我同時以一般攻擊互攻的狀態，讓戰鬥的激烈度與速度感更上一層樓。





如果玩家想要使出威力強大的咒術與特技，必須再進行另一段運氣的準備，就像咒術必須經過吟唱這個階段才能使用一般。而且在使用完畢後，還必須經過一個回氣的階段，才能回到戰鬥流程最初的狀態。這樣的系統較諸一般其他的即時戰鬥，有著更佳的層次感，而在策略運用上也有極大的發展性。不同咒術與特技的準備與回氣時間也不盡相同，有的出手快收手慢，有些則相反，搭配得宜將有意想不到的效果，運用不當將會抵銷招式的優勢。《幽城幻劍錄》參戰的每一個角色，都有其不同的特性，到時各個角色在戰鬥上的運用將是玩家最重要的課題。

遊戲中也有召喚獸的存在







我方人物的角色特性

《幽城幻劍錄》參戰的每一個角色都有其不同的特性，像身為主角的夏侯儀雖然不適合跟敵人肉搏，但是擅長的醫蠱咒術可是會讓敵人活活落入地獄，冰璃的拿手攻擊是劍術，致命的劍招往往讓強敵瞬間命喪劍下；大姊頭封鈴笙除了是全隊的醫療中心外，更能夠同時打擊一排敵人的索帶也是其專屬兵器；大塊頭古倫德非常地耐打，手中的長槍更能同時貫穿一列敵人，讓躲在後列的敵人無所遁形，慕容璇璣靈巧的的宿玉也能直接攻擊在後排的敵人，發揮弓兵的效果。





古倫德的攻擊可攻擊到整排的



敵人角色簡述

皇甫申

位於大漠某處的神秘集團「磐沙堡」的首領，據說是個二十來歲的年輕人。他除了冷酷如鋼的意志和無人知曉的神秘意圖外，眾人對他的所知極為有限，只知道他似乎在尋找著什麼遠古的事物。然而他和夏侯儀一行人一甚至是夏侯儀本人，都有著很深的因緣，雖然在命運的安排下，他卻成為夏侯儀最大的敵人…

解臾

曾在『天地劫：神魔至尊傳》中粉墨登場的黑龍解臾，是一隻修練千年後得道悟法、得化人形的妖龍，卻意外的與夏侯儀扯上了關係。面對這強敵的龐大原形、能夠銷熔金鐵的熾炎龍焰和威力強大的咒術攻擊，夏侯儀一行自是陷入了一場苦戰。然而牠卻與夏侯儀之後的旅程有莫大的關聯…

鄲陰

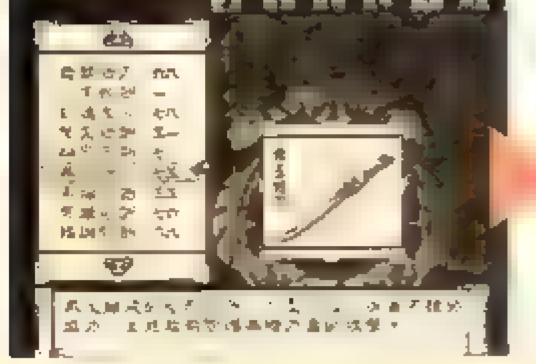
亦曾在《天地劫：神魔至尊傳》中登場的「冥皇」鄲陰，他和夏侯儀的因緣就是從《幽城幻劍錄》時開始的。外號「冥皇」的他在這個時候就已經是滿身的死人氣味，而由於他是如此執著於自己的「嗜好」，和夏侯儀之間帶點臭味相投的他依然會和夏侯儀不打不相識。當然了，他不會是個容易對付的敵人。

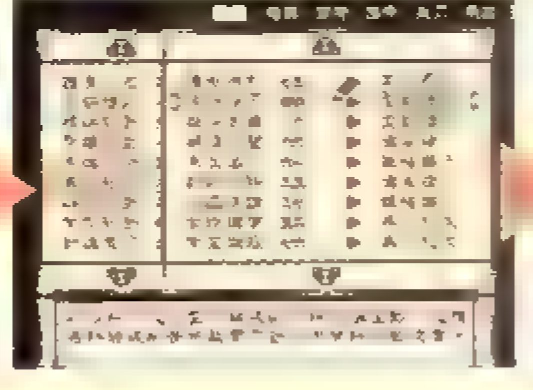
陰歙／陽賓

幽冥玄闇的敵方角色，沒有前身出處，充滿黯深危險氣思的謎般人物，他們和主角一團人會有什麼樣的牽連糾結呢？

隨精裝版遊戲附贈原畫設定集

《幽城幻劍錄》在美術和角色設定上所呈現多元多變的視覺華麗感受，絕非三言兩語可以輕描帶過的。據漢堂企宣人員特別表示，購買遊戲的同時，玩家除了可以深刻體會遊戲峰迴路轉的感人劇情，此次更計畫推出設定畫集，一睹幽城原畫設定的獨家公開畫面，以及」組成員專訪，幽城迷怎麼可以錯過呢！更詳盡的訊息，大家不妨前往漢堂的官方網站瀏覽一番。<http://www.dynasty.com.tw>







遊戲殿堂

櫻花大戰2

自櫻花大戰PC中文版推出之後，果然再度的引起了一陣櫻花熱潮，而在玩家迫不及待的想要與可愛的"真宮寺櫻"再度見面的期盼下，製作公司也從善如流的在極短的時間內加緊中文化的進行，預計在10月份就會推出『櫻花大戰2』，一解玩家的相思之苦了。那麼這次帝國華擊團的各位美少女們又會演繹出一個什麼樣的浪漫傳說呢？我們繼續看下去吧！

帝國華擊團花組再度出擊

說到「櫻花大戰」系列遊戲，相信各位玩家們一定對它不陌生吧，這款遊戲的一代在SEGASATURN平台上推出時，就馬上吸引了玩家們的注意，並深獲許多大家的好評，之後又挾著這一聲勢陸續地在SEGASATURN及DREAM CAST上推出了二代及三代，而且每一代也都獲得了相當大的成功，並帶來了無與倫比的搶購熱潮。其中一代與二代除了在SEGASATURN上大放異彩外，同時也被移植到DREAM CAST及PC平台上，而且也都有相當優異的表現，同時也獲得了高度的評價。這款遊戲除了風靡日本之外，在台灣也獲得許多玩家們的支持，尤其是看到一代中文版首賣會上人山人海的盛況，就能了解到眾玩家們對這款遊戲死忠支持的程度。而除了原本的遊戲外，當然也少不了那許多會讓喜愛它的玩家們為之瘋狂的周邊商品囉！

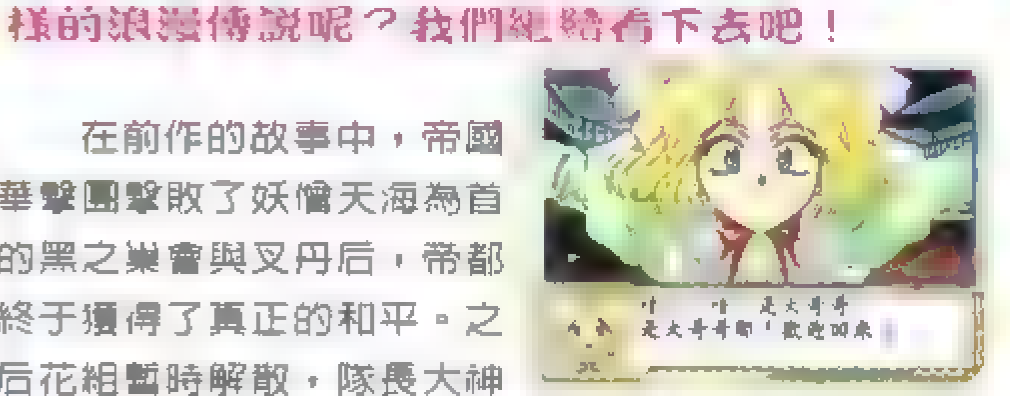


Ω大神重回帝國華擊團。



Ω和大神重逢的櫻有點害羞

在前作的故事中，帝國華擊團擊敗了妖僧天海為首的黑之巢會與叉丹后，帝都終于獲得了真正的和平。之后花組暫時解散，隊長大神一郎只好懷有戀戀不捨的心情回到海軍工作。不過和平總是短暫的，一年后的大正14年春，大神在海外的軍事演習任務完畢之后，中將米田突然宣佈再次任命大神為花組隊長，令其歸隊。而當大神回到銀座的大帝國劇場時，發現除了櫻及愛麗絲外，其他的成員均因為自己的事而離開了劇團，不過大家也答應了在暑假會回來劇團……玩家扮演的大神一郎，就這樣開始了另一段浪漫傳奇。


Ω愛麗斯看到大神回來非常高興。



Ω花組的新成員織姬。

LIPS角色互動系統更加多變

遊戲的進行方式與前作相同，但是故事劇情則增加為十二話，這次的流程也和前作一樣，先出現一段開場劇情，之後再進入主要劇情中。主劇情中一樣分為AVG模式和戰鬥模式，AVG部分可以說是遊戲的重頭戲，在這裏玩家扮演的大神一郎要在大帝國劇場裏，和性格各異的花組成員進行溝通來推動劇情的發展。和傳統的戀愛AVG一樣，在情節發展中會出現選項，如果你選了合適的答案會導致與對方女孩的好感度上升，可以增進感情喔。和現實中一樣，有時在討好一個女孩的同時，難免會傷害到別的女孩，如何取捨就需要你自己考慮了。而由於這次也使用到了「LIPS(Live Interactive Picture System)」系統，所以當玩家與遊戲中的主要角色對話時，同樣會出現在限制時間內需要回答的對話選項，玩家依然要謹慎地作答。



Ω 在劇場裡進行各式各類的活動。



Ω 美麗的事務官藤井霞與大神交談。

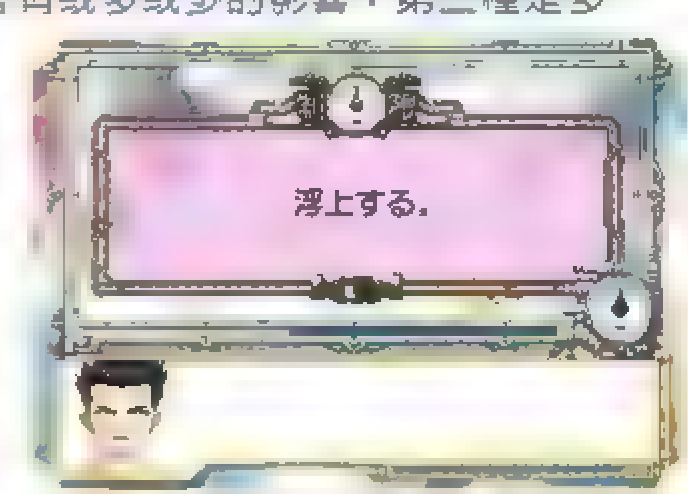


Ω 對話中會產生許多故事。

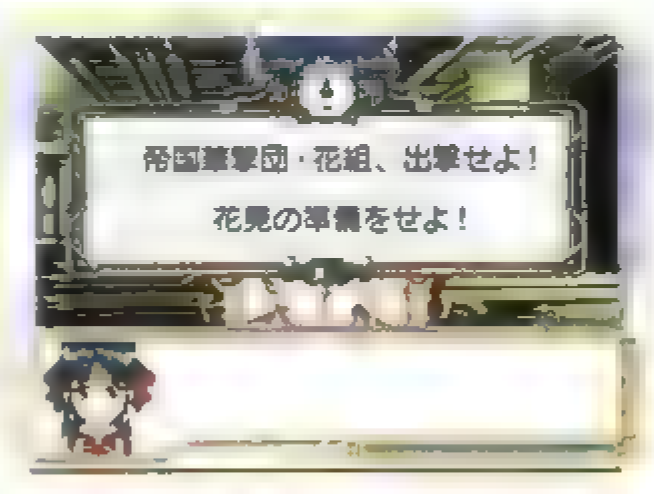
但別以為這次的LIPS系統和上次一樣喔，為了讓遊戲更有趣，這次的LIPS系統共分為四種，第一種就是原有的LIPS系統，第二種則是限時LIPS，這個系統乍看之下與原有的LIPS一樣，但是它卻在原本對話結束的時限前多了另一個時間限制，若是玩家在第一個時限前依然沒有對出現的對話選項作出決定，等到第一個時限結束時，原有的對話選項就會出現變化，故事也會再次出現不同的分歧，對之後的故事劇情也會有或多或少的影響；第三種是多重LIPS，在這個模式中，遊戲畫面會出現一圈大的計時器，當然時間限制也比一般的LIPS要長，在這段時間內，遊戲中會出現多個連鎖的LIPS選項，玩家要在限制時間內一一作答，而根據之前作答的結果，後面所出現的選項也會有所不同；最後一種是點選LIPS，基本上與多重LIPS很像，但是在這個系統中，玩家所要作的是在遊戲畫面各處進行點選，並在其中找尋關鍵的物品，雖然沒有特殊的對話選項，同時在限制時間內，玩家可以在畫面各處點選，找出所需的物品，但是玩家要注意在每個地方點選的次數，以及點選的總次數，這些也同樣會對之後的劇情有所影響喔！



Ω LIPS系統新增了許多變化。



Ω 回答問題可要把握時間才行。



Ω 系統的選項也會影響劇情發展。



影響大神個性的培養選項

與前作相同，這次玩家在LIPS所作的選擇也會對信賴度及戀愛度產生影響，除此之外，這次的選擇也追加了會對大神的個性產生影響的部分，依據玩家的選擇，大神的個性會趨向於軟派或是硬派方面發展，雖然這個部分的



Ω 大神的選擇會決定感情的歸宿。

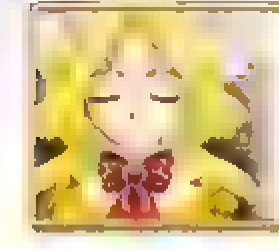


Ω 利用通信機和李紅蘭聯繫

變化對故事劇情並不會有直接的影響，但卻會影響到大神在對話時的回答，以及與隊員之間的信賴關係。還有，若是玩家保留一代破關後紀錄的話，在這次遊戲中還會出現一些與上一代破關角色相關特殊的事件讓玩家來體驗喔！遊戲中還會得到一台通信機，這台機器可以讓玩家和在大帝國劇場以外其他地方的隊員們進行對話，或是聽取當月時事及占卜，不過這機器只能在隊長室中使用，使用方式相當簡單，玩家只要打開機器電源，輸入通信對象的號碼，接著選擇通信就行了，這也是提高信賴的重要方法之一喔！



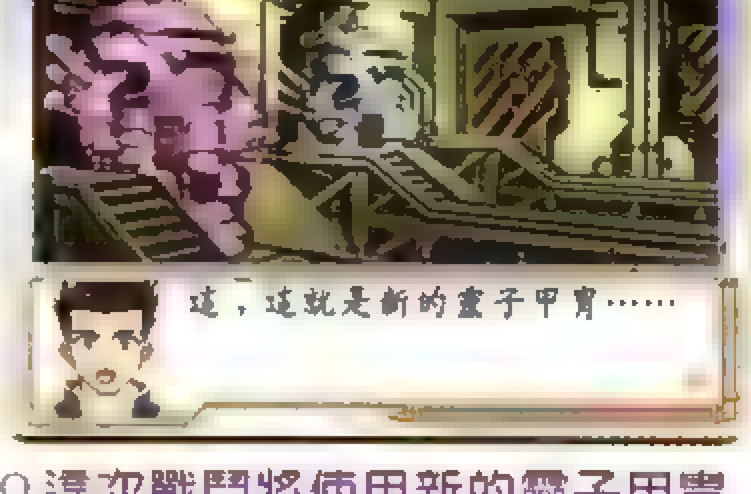
Ω 堇跟康娜也聯繫上了！



戰鬥變化更佳豐富

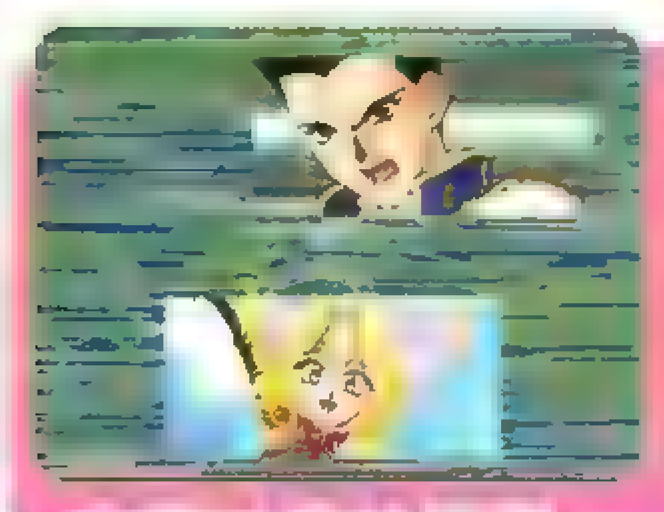


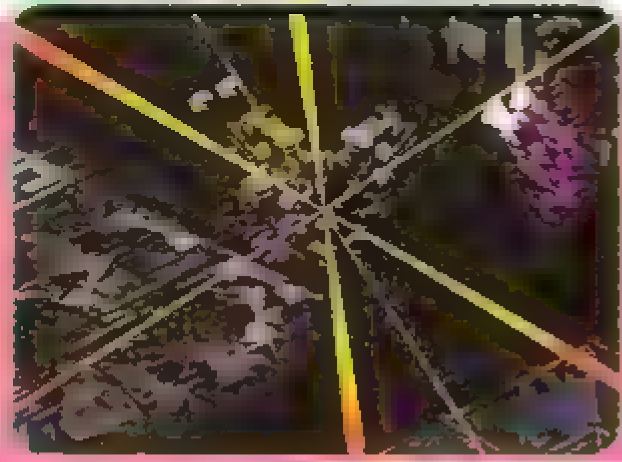
Ω 準備開始進入戰鬥。



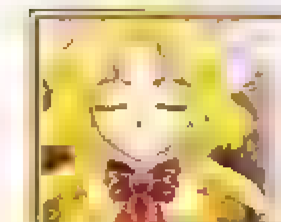
Ω 這次戰鬥將使用新的靈子甲胄

遊戲的每一話都會有一場，甚至是數場的戰役。在戰鬥時除了擊倒敵人外，也有機會提升女孩們的好感度，好感度高的女角更能與主角使出合體必殺技，此外所有角色間也都有機會發動協作技，合體技和協作技與單個角色本身擁有的個人必殺技相比，不但破壞力更強，而且還會配合以一段超魄力的動畫來表現施展絕招時的場景。特別是最后一話，還會出現傳說中大神與女主角的愛情合體技，果然是為了愛而戰鬥的花組啊……。值得一提的是，本作的戰鬥版圖要比家用機版大上兩倍，而且戰鬥中更增加了"風林火山"四種戰術指令，使戰鬥更富策略性。

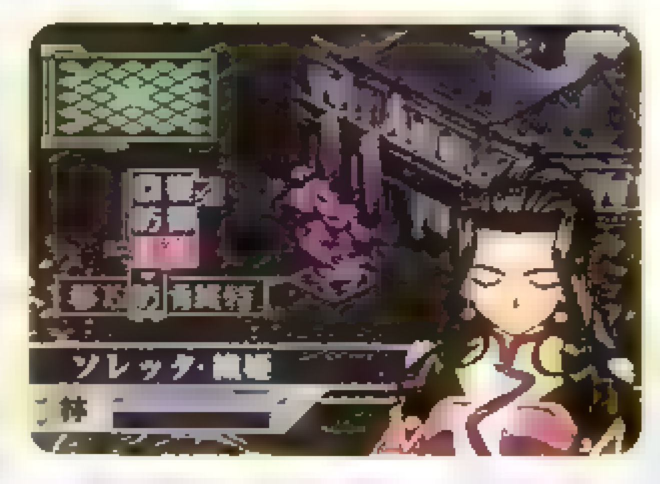








特殊選項凸顯個人特質



Ω 戰鬥指令新增加了特殊一項

進入戰鬥後，除了舊有的"移動"、"攻擊"、"防衛"、"情報"、"終了"等選項外，這次還增加了"特殊"這個選項。這個選項中的指令會依人員不同而有所變化，在一般隊員部分，這裡面只有"通信"這項指令，這個指令會顯示戰鬥地圖全圖及敵我雙方的位置，還會告訴玩家這次戰鬥的勝利條件為何，而隊長



Ω戰鬥時的地圖較前作加大許多。

大神一郎另外多了"保護"及"隊長"這兩個指令，保護指令的功用與前作相同，能讓大神能直接保護特定的隊員不受到任何傷害，當然也能提高被保護隊員的信賴度。而隊長指令則是能讓玩家選擇不同的作戰方式，作戰方式共分為四種，分別為以速度為主的風作戰、引發原本個人力量的林作戰、注重攻擊的火作戰、及重視防禦的山作戰。這四種作戰各有不同的特色，因此玩家要因應不同的戰鬥情勢來作調整，像是風作戰雖然增加了移動力，但是卻因此犧牲了防禦力；林作戰則是完全沒有任何變化；火作戰則加強攻擊力降低防禦力；而山作戰卻是提高防禦力降低移動力。另外在戰鬥一開始時，作戰模式一定都是在林作戰的狀態，因此玩家要隨時因應戰局做適時的變動。



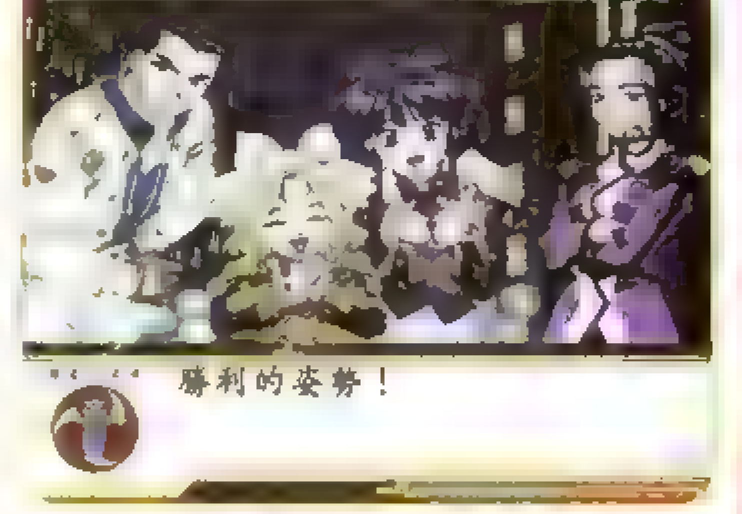
Ω風林火山四種不同的作戰方式可選擇。



Ω施展絕招櫻花霧翔。



PC版最值得期待的特點：蒸汽照相機



Ω勝利姿勢可拍下來保存了！

這次《櫻花大戰2》PC版與原作的家用機版最大的不同，就是新加入了一個叫"蒸汽照相機"的功能。有了這個照相機，玩者便可以隨時拍下遊戲中任何一個畫面，做出一本屬于自己的名場面集。玩者只要在遊戲進行時，按F12便可以將那個畫面拍下來，保存在"蒸汽照相機"中。不過有些畫面，如片頭動畫等，是不能拍照的，如果那個畫面不能拍照，玩者按下F12時，畫面左上方會出現"禁止攝影"的字樣提示玩者。



Ω利用蒸汽照相機隨時拍下喜歡的畫面。

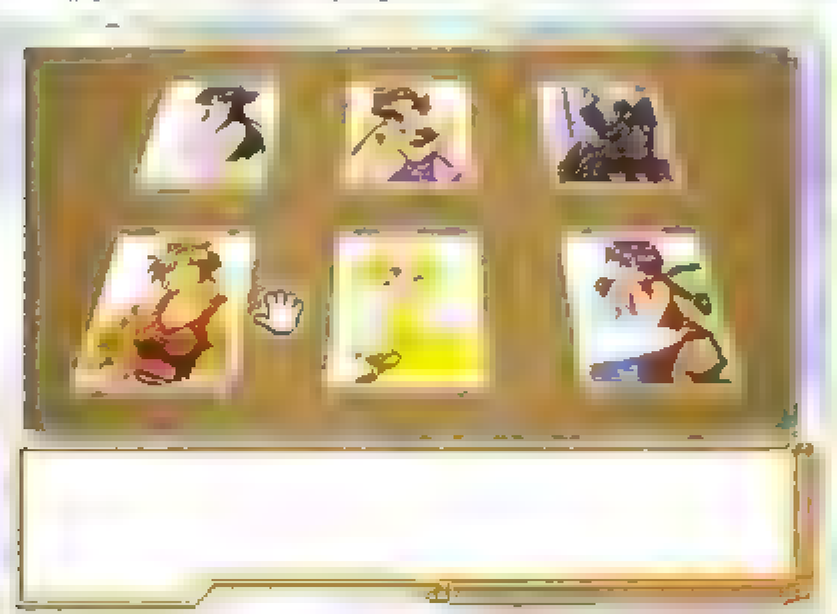


將遊戲性進行到底：豐富的迷你遊戲



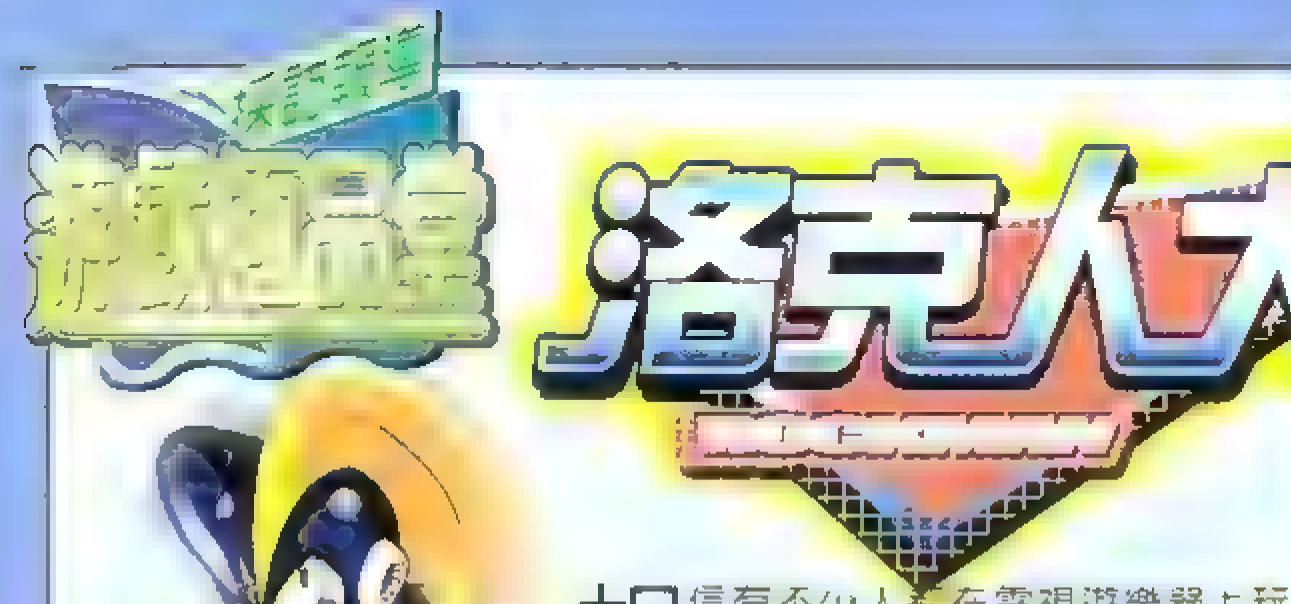
Ω真弓寺櫻是遊戲中人氣最高的角色

和前作一樣，這次的《櫻花大戰2》中也安排了豐富的迷你遊戲。在特定的時間到大帝國劇院的各個地方逛逛的話，就有可能碰到少女們在作各種各樣的事情，這時候就可以陪她們一起進行這些趣味十足的遊戲了。玩家可以陪櫻練劍，接受織姬的音樂挑戰，替紅蘭保護她的番茄樹，和桐島一起為了抵抗颱風而修補劇院的屋頂，陪瑪利亞一起冒雨購物以及幫跳舞的堇打燈光等等，如果玩得好的話，當然對方的好感度會……。特別的是，遊戲中所有經歷過的迷你遊戲，都可以在"帝劇漫長的一日"中隨時重溫哦，真是相當體貼的設定。



Ω遊戲中有許多小遊戲可玩。





洛克人大戰



相信有不少人都在電視遊樂器上玩過洛克人系列的動作遊戲，但是大家可能就很少玩過洛克人的其他類型遊戲了，之前第三波曾經推出過洛克人的3D動作冒險遊戲，但是最近洛克人可是轉移遊戲戰場囉！

邪惡的威利博士再度出現破壞世界，洛克人於是率領著伙伴再度拯救這個世界的危機，所以這款"洛克人策略遊戲"，就是讓玩家體驗拯救地球危機而推出的一款角色策略扮演遊戲（RSLG），玩家可以在這款遊戲裡，以另一個角度來扮演洛克人拯救地球。

洛克人與伙伴檔案資料夾

在這一款遊戲中，洛克人常常必須與對方的軍團作戰，為了讓洛克人在重重危機的戰局中可以對抗敵方的大軍團，遊戲特別替他招募了很多好伙伴一起上場，而且還不止這些伙伴喔！除了可以生產機兵外，在一些必要性的任務裡，還可以再找尋伙伴增加我方隊伍的實力，遊戲中的洛克人與伙伴也都有相當多的特殊能力喔！現在就讓我們一起打開洛克人的相關檔案資料夾。



像個小垃圾桶或是小油桶的機器人，移動速度算是隊伍中數一數二慢的，而且攻擊能力也不強，說實話沒什麼用對不對，不過他卻是隊伍之中唯一能夠進行修理的機器人，因此可說是最需要保護的角色

特殊能力

可替範圍內的隊友提升二分之一的生命值，可以對於受傷的隊友進行臨時救治



★故事開始，太空站發現異常。



擁有極[illegible]

特殊能力

[illegible]是提升移動與攻擊的速度



洛克人

[illegible]

特殊能力

[illegible]



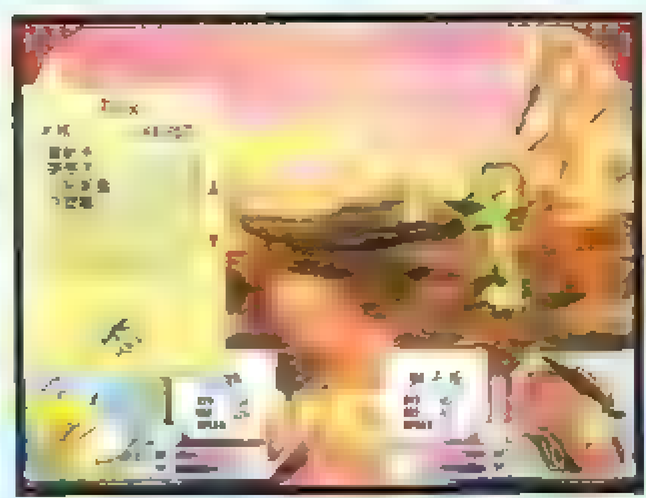
★使用必殺技的畫面

★必殺技等級不同，效果也不同

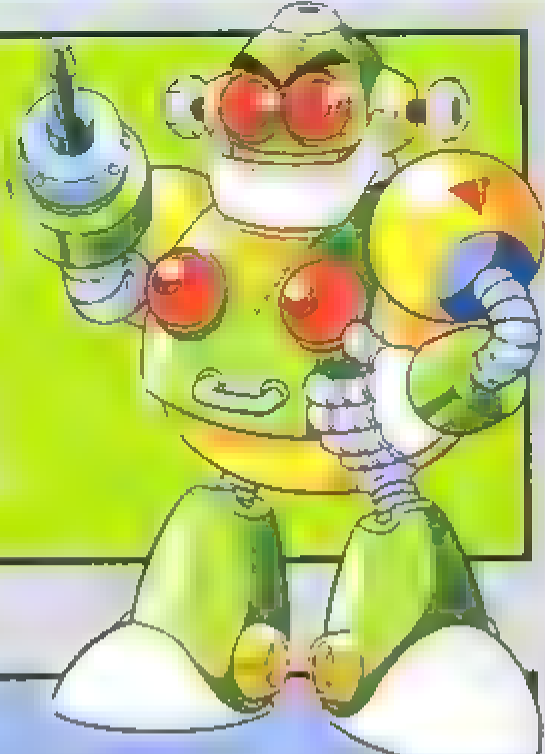
★敵方也會施展必殺技喔！

超炫的戰鬥必殺技

遊戲除了每個人物都擁有平時或戰時的一些特殊技外，最讓玩家驚喜的應該是戰鬥畫面中每位主角或是敵方主角的必殺技，"洛克人大戰"在戰鬥部分比較特殊的是會像機器人大戰一樣開另一個畫面，但是不同之處，在於玩家若是使用的人物經驗值尚足夠時，即可使用必殺技，依照遊戲中每個人物的等級不同，每位人物都可以使用二到三種不同等級的必殺技，在遊戲中，若是玩家要在戰鬥中贏得勝利，那麼必殺技幾乎就是決定一切的要素，尤其每關幾乎都有守關大魔王，外加幾個首領級的機器人，玩家與他們對戰，幾乎就是比賽必殺技的作戰，因此好好的升級自己，強化自己就是很重要的事情了。



★必殺技的使用也要看場景屬性，否則會事半功倍。



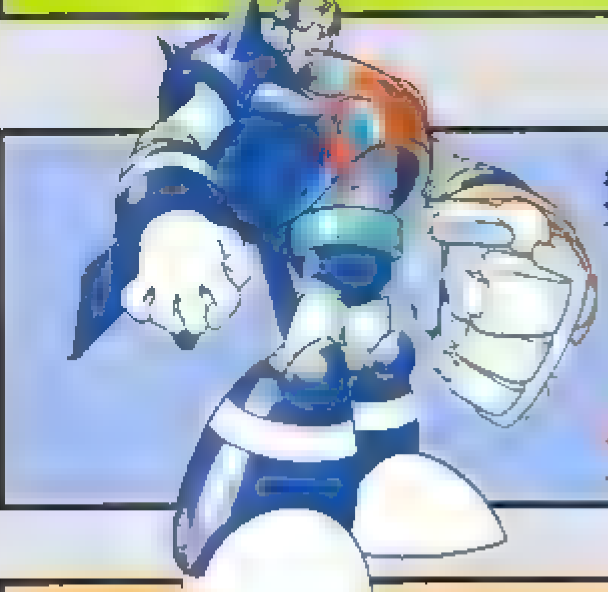
[illegible]個外表[illegible]大塊的機器人，[illegible]的機動力，[illegible]外表[illegible]大的機器人，[illegible]好像沒什麼腦袋的機器人，但是實際上可[illegible]隊伍[illegible]輔給最重要的一員，可以在戰鬥中提升[illegible]

特殊能力 [illegible]

可暫時使敵[illegible]力對我方損[illegible]力[illegible]，這種能力使我方戰鬥時能夠有更加的抵抗力防禦敵方攻擊。



★不明的流星體撞攻擊過來。



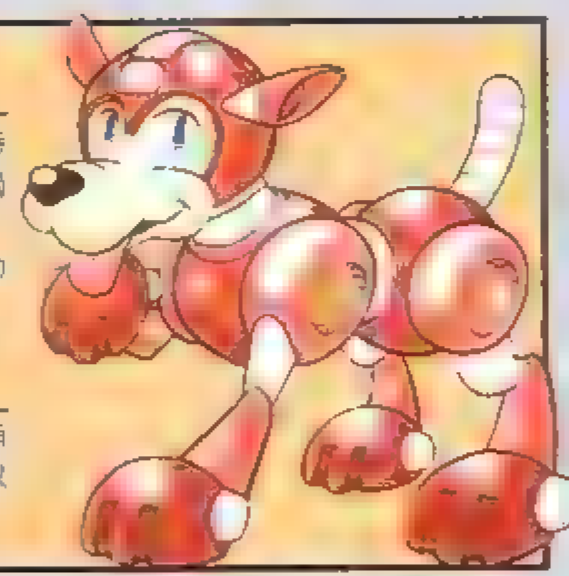
迪歐

遊戲初期因太空站被毀，所以流落到地球表面來，玩家將在遊戲中期的某一個地點拯救到他，可說是中期之後我方隊伍不可缺少的一股戰力。

特殊能力 無



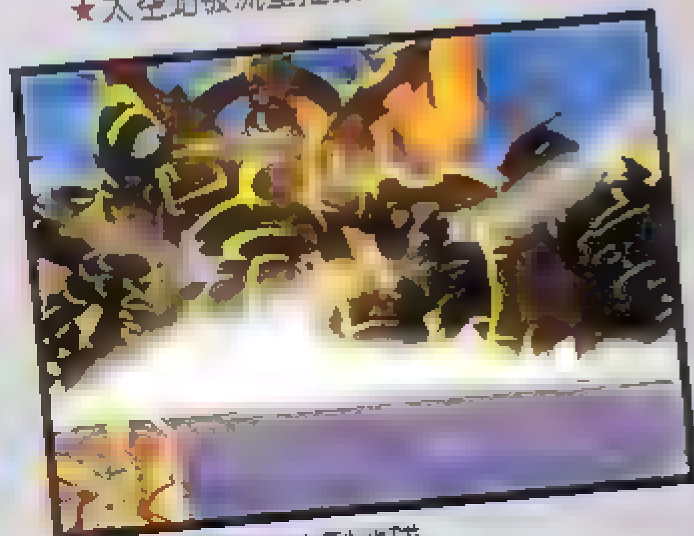
★太空站被流星摧毀



在洛克人的卡通中，洛克人的忠實伙伴，同時具有飛行、載洛克人、與快速奔跑的能力，不過遊戲中他可無法載運洛克人，同時也無法飛行，不過卻是初期除了洛克人以外最值得信賴的戰力

特殊能力 挖掘

可在要西沾[illegible]之處進行特殊能力挖掘，還將有機會得到寶物，有些寶物如鈦合金等等甚至可以讓我方研發出更強的裝甲



★外星機器人來到地球

研發升級與創造

遊戲中最有趣的，當屬萊德博士的實驗室了，在遊戲中玩家每打完一關，就可以回到實驗室將剛才在戰場上所獲得的戰利品帶回來，而且在遊戲一開始時，也有新手教學告訴各位玩家如何使用實驗室，不過新手介紹的其實只是一小部分喔！這個實驗室其實有相當大的功能，同時擁有研發、升級與創造的功能，玩家可以在此研發晶片，升級洛克人與他的隊友，創造物品或新的機兵來供使用，同時還可以強化我方隊員，可說非常有用，此外還有圖書館讓我們可以看看機器人的相關資料。

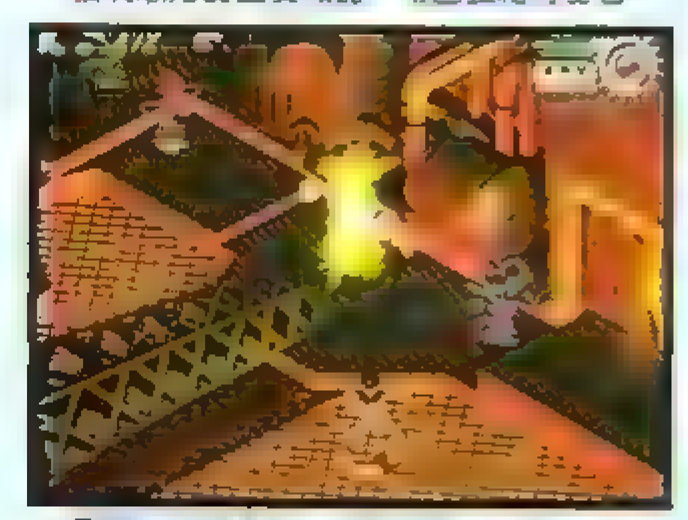
布魯斯

威利博士

柯斯貝爾



★發現敵方的主要機器，帶回去給博士看



★只要生產道具夠，可隨時強化自己

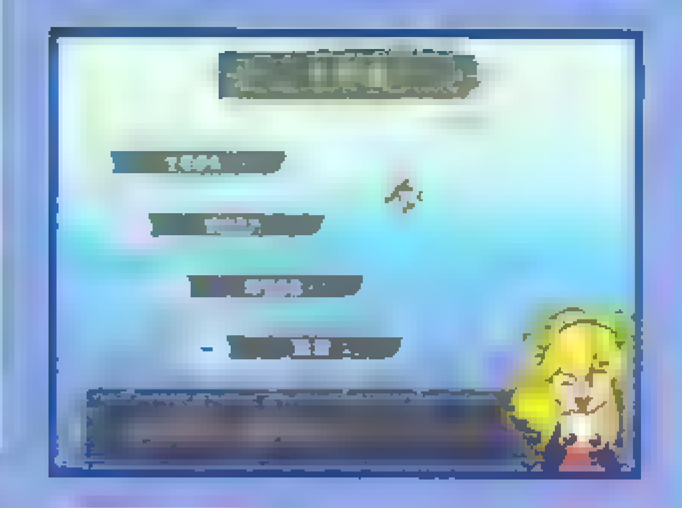


★解決完敵人後可以獲得更多的零件喔！









設定所

就是遊戲一開始的遊戲設定一樣，提供玩家存檔或並且設定遊戲的相關選項（例如音量、速度等等……）的功能

實驗室

擁有分解、改造、強化等功能，分解是可將目前隊伍擁有的機兵分解成零件，改造是可以將機兵改造成擁有不同功能的地方，強化則可以將我方所有隊員（包含生產出來的機兵），提升等級並且強化機能，不過都需要有零件才能做到喔！目前每一位隊員大約都有三到五級可以提升

生產線

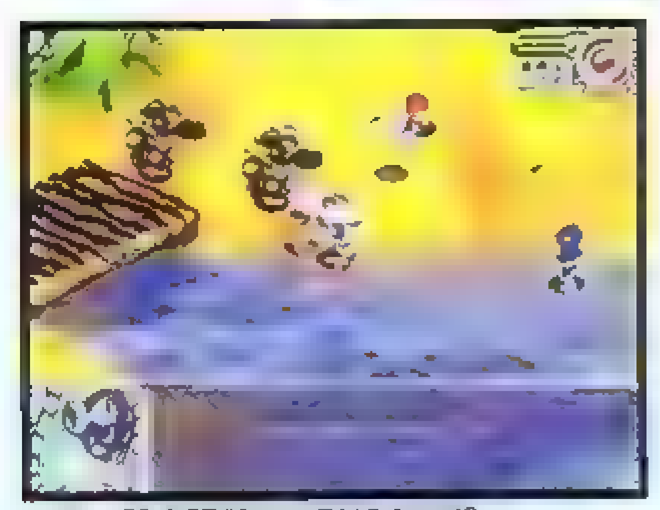
顧名思義就是生產的地方囉！其中生產機兵功能可以生產各種屬性的機兵，幫助我方作戰，開發晶片則可以利用戰場上所得到的物品，開發不同功能的晶片裝配我方隊員，這也是說我們有收集到的零件才可以研發更強的晶片，不同的晶片在戰鬥中可是有各種不同的功能喔！像是玩家若是要裝上攻擊晶片，那又坦克就可已有五級的攻擊能力，若在頭部上加裝防禦晶片，那麼作戰必能發揮出現最佳效果，此外這些晶片也有輔助的功能，像是加速、強化、回復等等晶片，對於提升我方的戰鬥力可是很有用的喔！

至於開發道具方面，不管是補血補氣或是開自地形或攻擊敵人的道具這裡都有，尤其有些道具若是生產過多……，玩家有可能每一個人一個合就結束遊戲喔！所以這裡實在有太多的秘密可以發掘，玩家可以自己來試試看。

檔案室

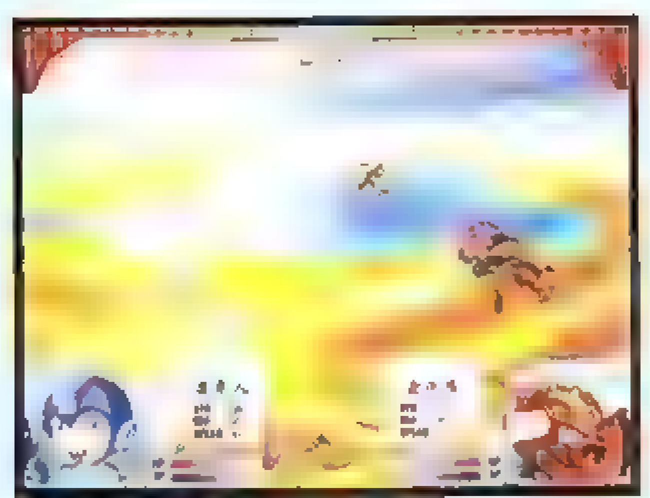
這裡共有三個選項可選，包含角色人物資料，可查看玩家目前操作機體目前狀況，收集所有遊戲角色資料在這裡，至於道具，可以看到我方全體隊員（包含機兵）所有的道具資料，至人資料，這裡可就是遊戲中重要的另一部份，前面所介紹的晶片與道具玩家一定很好奇在哪裡裝配，答案就是這裡喔！玩家可以在生產物品後，在這裡對我方隊員進行裝配，選出最好的配備。

與洛克人一起展開世界的大冒險

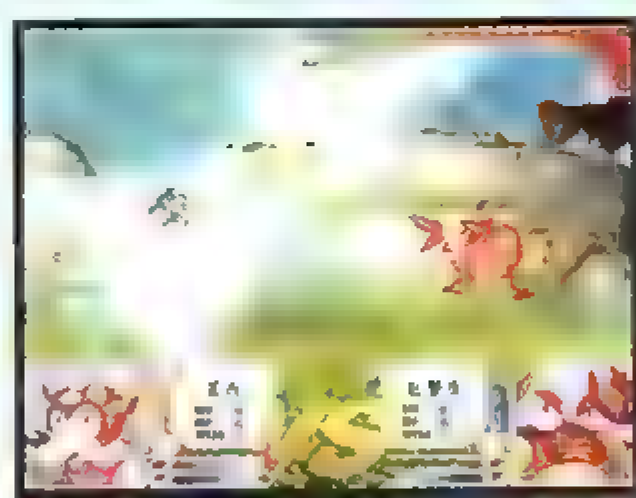


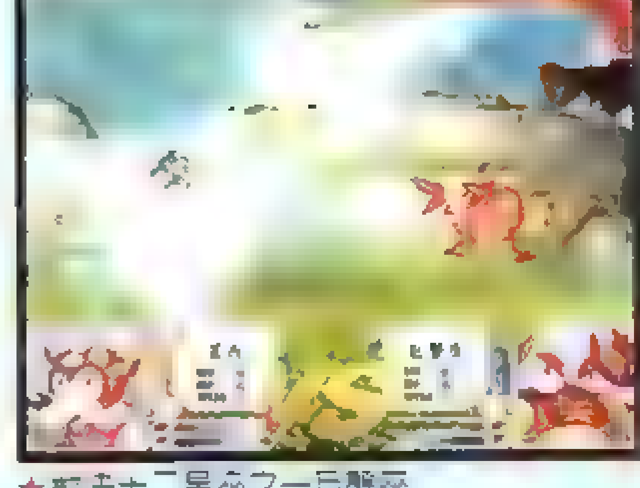
★每一關魔頭與該地形都有相關

保留以前每代動作版的優點，這次遊戲仍如動作版一樣，各個魔王都有他各自獨特且適合的地形，而這些地形場景有些還必須有特殊道具的幫助才能過關，嗯！對了，提了那麼多，沒提到這次遊戲的事件是如何發生的，這邊就約略講一下．在一顆不明的流星降落到地球後，來了一群奇怪的外星人，接著我們洛克人的大對頭威利博士也開始在世界各地裝配能吸取植物生命力的東西，當然我們洛克人是義不容辭的馬上對抗啦！這次的敵人除了威利博士底下常見的機器人，像是結冰人、冰霜人、火焰人等等，還多了外星機器人當我們的對手，包含太陽神與月亮神及他們的十二星座機器人，再加上偶爾來插花的佛魯迪，這一次的戰役絕對讓玩家打得痛快。



★對決十二星座之一金牛座





★對決十二星座之一巨蟹座

★雙子座的交叉閃電攻擊，威力驚人。

沙漠風暴

在極熱的沙漠中心，發現威利博士的秘密基地，洛克人等決定先發制人，玩家可以仔細看看這邊的景色，一望無際的黃沙地形，還有筆者要特別說明的是這邊沙漠地形地物可是會在遊戲中不斷變化的，在作戰時玩家不妨感受一下沙漠的風情。



▶沙漠風暴：在極熱的沙漠中心，發現威利博士的秘密基地。

蠻荒密境

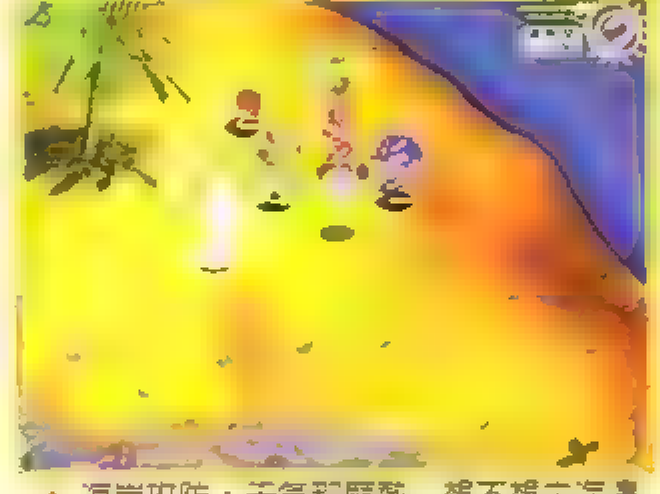
結合叢林與南美印加村落的設計，設計出這個場景，到處聳立的圖騰，加上明暗不斷變化的火把，設計小組真的把那種原始的感覺營造出來了喔！而且這邊敵人可不弱呢？

▶在蠻荒密境中酋長人當然不能缺席

遊戲這次的戰鬥場景最特別的部分就是增加了動態場景，玩家在身處不同場景時就能看到該場景很多地方可是會"動"的，當然，秉持著洛克人動作版對於每一關場景都符合該關魔王的場景設定，這款遊戲也延續了這個優點，還有比較特殊的地點，就是玩家可以到先前打過的地點再進行攻略練功，是不是很人性化呢？此外與洛克人系列一樣，玩家也可以自由在世界地圖上選擇自己要先攻略的地方，不要以為畫面中間的地球是好看的喔！它可是可以轉的呢？此次筆者先介紹遊戲中四個關卡，讓玩家體會一下遊戲中不同世界的風情。

海岸攻防

天氣那麼熱，想不想去海邊乘涼戲水呢？告訴各位玩家，在遊戲中玩家就可以享受這個樂趣喔！別懷疑看著那明亮的海岸線，不斷流動的海水，嗚！真想馬上到海邊玩。



▲海岸攻防：天氣那麼熱，想不想去海邊乘涼戲水呢。

海底遺跡

看完了水上，就來看看海底吧！這邊是深不可測的海底某部份，玩家在這邊可以發覺行動力受拙喔！還有不斷上浮的水泡加上深綠色的場景，都證明這真的是海底喔！

▼這邊是深不可測的海底某部分，玩家在這邊可以發覺行動力受控喔！



採訪報導

創世紀戰 III

THE WAR of GENESIS III



動盪的「安塔利亞」大陸

在《創世紀戰3》中，整個遊戲以三個故事大章節來貫穿整個故事，每個人物及發生的時間都有所不同，雖然看似毫不相干，可是整個歷史的轉動，卻又或多或少讓所有的人事物都牽在一起，互相交錯會合的命運線，讓整個故事更為精采。



偃月刃傭兵團的首領 — 薩爾拉丁

「偃月刃」(暫譯)的故事背景是發生在圖勒曆654年，因為大地上的分裂紛爭使得社會造成動亂，國與國之間的連年征戰，圖勒帝國卻欲以武力鎮壓的方式來解決紛亂。某一日，善良的雪拉查德公主意外遭到圖勒帝國的俘虜，因此一契機，將「偃月刃」漸漸地帶入了事件的核心。



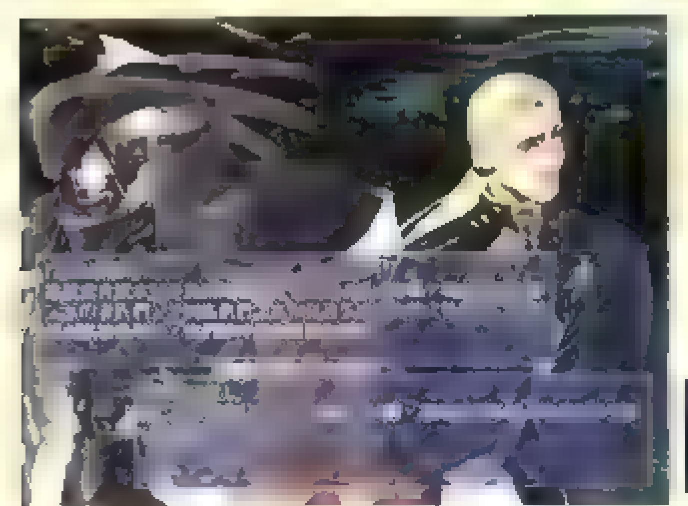
『偃月刃』--一個駕著龍形生物「阿基達哈克」作戰的傭兵集團，由於不齒圖勒帝國的殘暴，而一直暗中協助其他的國家，共同來抵抗圖勒帝國的野心侵略行為。受到委託的傭兵隊「偃月刃」為了拯救公主，叁命向兵力強大的卡思提要塞前進，這個看似不智的舉動、一條通往卡思提的秘密通路出現，卻也帶出了「偃月刃」首領--薩爾拉丁不為人知的過去。由於身為海上民族「潘德雷肯」的一員，主人翁薩爾拉丁可說是擁有一個非常悲慘的童年…

由於戰爭的因素，幼時就遭到圖勒帝國囚禁的命運，在囚禁於卡思提的期間，一次的暴亂，更與自己的親弟弟「約翰」骨肉分離，生死未卜…。卻也因為這次的暴亂，使得薩爾拉丁藉機逃離了卡思提要塞。在逃離的途中，由於遇到了「偃月刃」中成員奇帕朗的幫助，更意外地成為了與圖勒帝國抗衡的傭兵團--「偃月刃」傭兵團的隊長。在參與了各個艱難的任務之後，在越來越接近圖勒帝國的核心同時，越趨明朗的真相背後，薩爾拉丁真的可以就此找到失散多年的親弟弟約翰嗎？

曾在幼時遭到圖勒帝國俘虜的勃文特大公，在獲得了原潘德雷肯王國的國王─克勞杰比茲充分的政權授權委託之後，而開始管理這個由各個貴族所共同組成的國家─潘德雷肯王國。這個決定卻也使得在貴族之間出現了許多反對的聲音，認為看似年輕溫和的勃文特，並不適任於掌管統馭如此龐大的機制…

新上任的國王勃文特大公，對於帶領潘德雷肯王國之事，可說充滿著龐大的企圖心。為了要一掃潘德雷肯王國在歷史中所留下的屈辱，進而決定要聯合各貴族之間的勢力，與本身長久訓練的赤紅十字軍，重新再度建構一個屬於潘德雷肯王國的權力，建立一個中央集權的強大國度。就在此時，圖勒帝國內亂的消息傳來，勃文特大公知道機會已經來臨，急忙與潘德雷肯王國所屬的貴族勢力召開一場作戰會議。但在這場會議之中，因為彼此之間意見不合，而分裂為以勃文特大公及海思庭斯為首的 2 大派勢力，一場反亂行動也於會後於焉展開…

被大軍重重包圍的勃文特大公，在逃出潘德雷肯城之後，只好前往索茲貝理的喬文叔父處，再度重新整合本身的力量，因為在打倒圖勒帝國之前，先統一潘德雷肯王國可說是非常必要的。就在雙方人馬互相僵持不下的同時，在海思庭斯的身邊，卻突然出現了一名神秘裝束的黑衣人──沙南還斯特在後方資助海思庭斯的軍需整備。到底沙南還斯特的陰謀為何？而勃文特大公與海思庭斯之女─凡歐拉，在互相對立的關係之下的婚約又會如何發展？



隱藏在海思庭斯背後的沙南還斯特到底有什麼陰謀呢？

勃文特大公的主張



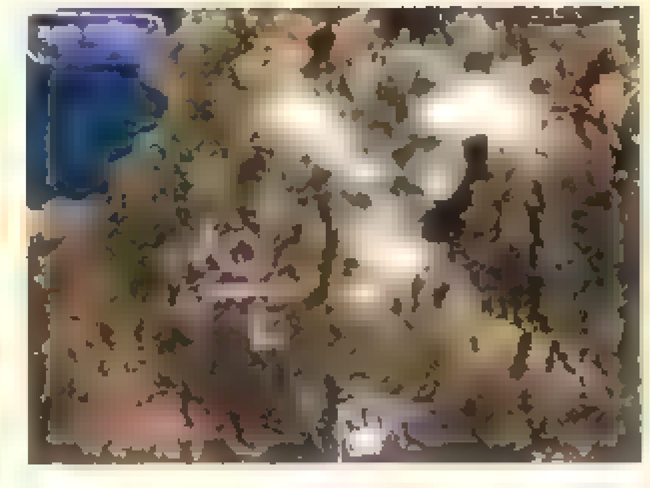


反對與支持皆各有他的理由

身為凱西勒帝國空軍少尉的克里斯汀昂，在一次的任務中，接獲了情報員賽伊連冒死取回的情報，一張寫著「Cy.IH.217號」的字條。由於字條上交代的線索，是位處於中間地帶的薩伊勒斯處，之前發生的薩伊勒斯侵略的「戰爭時代」，讓這個緊繃的貿易港口，情勢變得異常尷尬，也因此而無法獲得上級的許可，前往薩伊勒斯調查。甘冒著違犯軍紀的克里斯汀昂，孤身一人前往薩伊勒斯調查真相，卻發現了帝國中失蹤的不明武器流向。

原本只是一個單純的軍火走私案件，卻因為牽涉到帝國軍事內部的關係，而變得詭異複雜。在返回羅安首都追查之下，根據情報販子的情報，卻得知了一場可怕的暗殺皇帝的陰謀計畫，即將於皇帝視察仁派諾魯時展開… 急忙趕到仁派諾魯的克里斯汀昂，在仁派諾魯的重兵包圍之下，好不容易克里斯汀昂將帝國皇帝解救出來，意想不到的是，這卻是一齣由親哥哥所指揮的悲劇…

速速前往仁派諾魯去營救皇帝



這一次的事件之後，也讓凱西勒帝國皇帝改變之前一貫的政策，不再以懷柔的方式來對付基茲公爵及黑太子教徒，帝國宰相利修利瓦進而成立一個帝國特殊工作組織「ISS」，來處理這些相關的非常事態。由於之前拯救皇帝的優異表現，克里斯汀昂因緣際會地加入了「ISS」中，一個秘密的情報組織，身為要員的克里斯汀昂，將如何察明圍繞在帝國四周黑暗的反對勢力？這一場未知的任務，就要開始無聲無息地展開了…



趕緊瓦解這場暗殺行動吧

 自由性頗高的劇情選擇

這三個章節的故事都有所不同，你可選擇想要進行的遊戲劇目來進行遊戲。《創世紀戰3》可以選擇不同國家的主人公，以及同時代不同地點及不同陣營所發生的3種劇目，各劇目是以章節所構成，依照進行的情況可以選擇其中一個章節來進行遊戲。

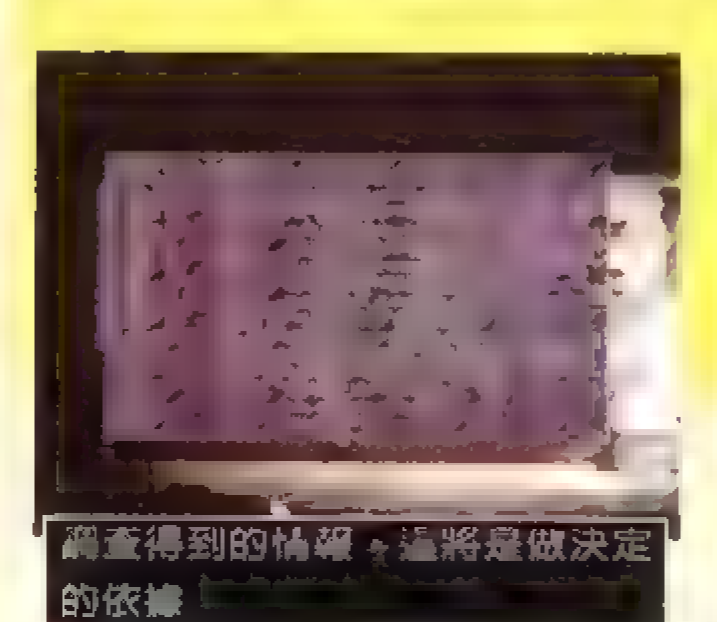




選擇要進行哪一個劇目

 依情勢來做出最佳的決定吧！

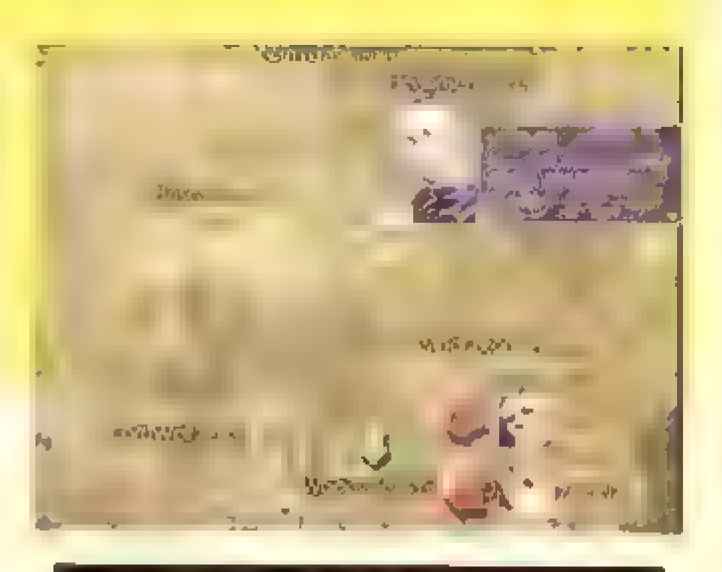
這遊戲除了有濃厚的戰略要素之外，還有所謂作戰會議的獨特系統。此系統是指在遊戲進行當中，如果發生了大規模的戰爭或是需要戰略性的判斷等不規則的突發事情發生時，所出現的角色與玩家之間的溝通模式。系統會大致以情報分析、建立作戰計劃、部隊配置等三種階段所構成，來決定玩家所選擇的行動方式。透過作戰會議系統所決定出來的結果，將會影響後續的故事情節與戰鬥狀況，大部分都會列出各方面所得到的情報，讓玩家自行判斷，只要在出現的選項中，直接選擇一個來進行即可。



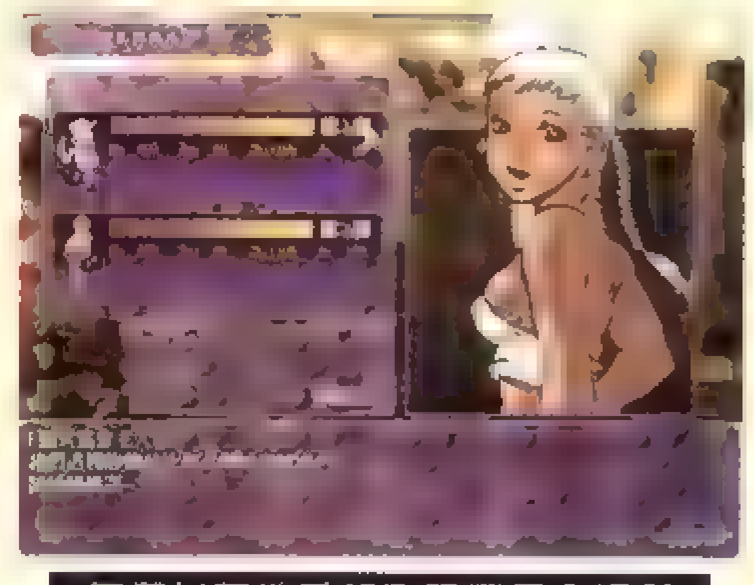
調查得到的情報，這將是做決定的依據



下達您認為最適合的行動吧！



派人出外探聽情報



每個村莊幾乎都有著傭兵介紹所

戰場上的好幫手 -- 傭兵

在安塔利亞大地上的各城市中皆有傭兵協會可供玩家僱請傭兵上戰場，且種類也大不相同（適合近身攻擊的刀劍手、擅長遠距離攻擊的槍手等等…）。然後運用「交換」的指令可將僱請的傭兵分配到隊伍中，在遇到難易度較高的關卡時便可提供己方更多的攻擊力，也更有助於完成該關卡的任務。而傭兵上場時就可使用特有的「軍隊指令」進行團體同時攻擊的技巧，這樣的設計讓戰鬥的節奏更為緊湊也讓人大呼過癮！再加上隨著等級的提昇，軍隊會有更多專有的戰鬥指令可供使用喔！

可選擇搭乘阿基達哈克來作戰

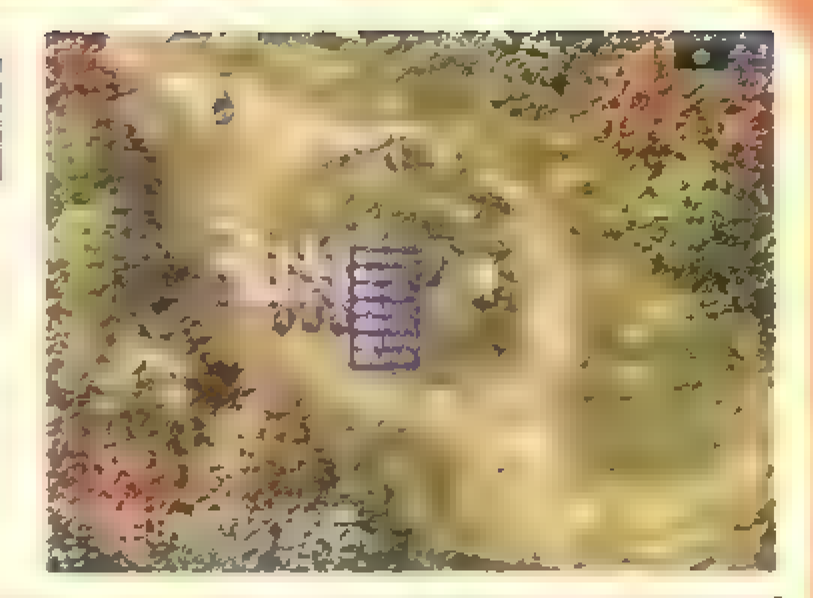


 與偃月刃傭兵團一同出生入死的「阿基達哈克」

阿基達哈克是偃月刃傭兵團所騎乘的龍行生物，牠們有著超高的行動能力，並且能搭載強大的火力裝置，配合著偃月刃傭兵團中的主角們，牠們可說是最強的搭檔呢！也因為如此，圖勒帝國軍團常常因為偃月刃傭兵團的出現而感到相當的頭痛。當然阿基達哈克不僅在戰場上幫助主角們突破重圍，與撒爾拉丁還有著密不可分的關係，在遊戲的劇情中，牠們也扮演著相當重要的角色喔！



軍隊系統



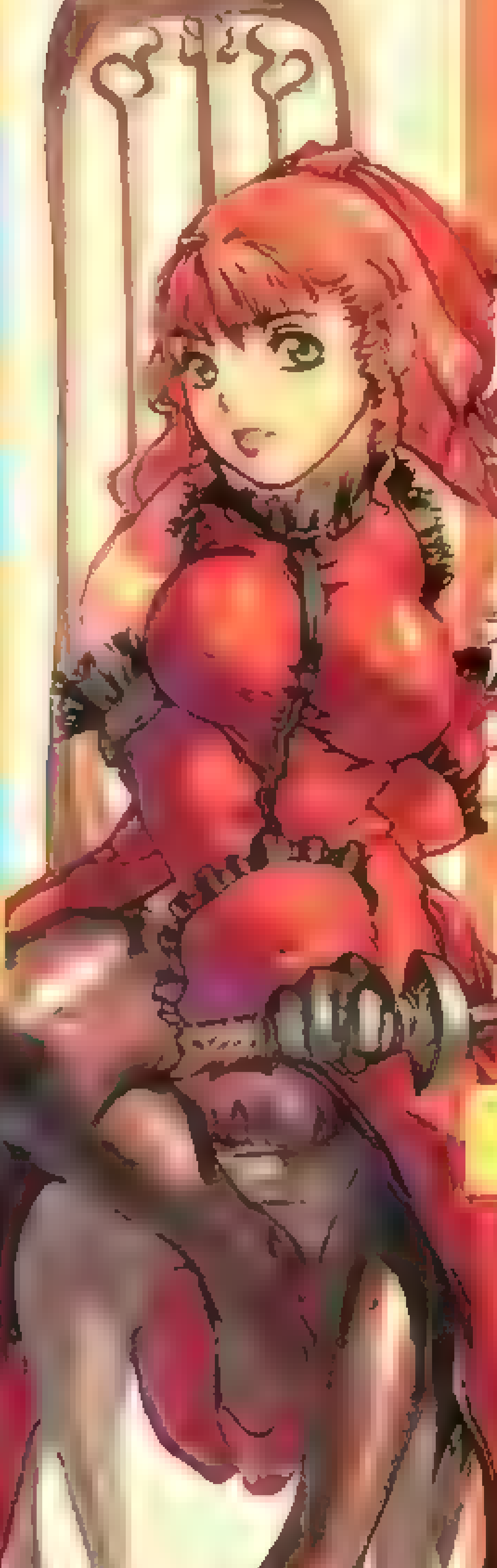
《創世紀戰3》的一大特色，其中一個就是可以以傭兵來組織軍隊。透過在配置所檢視的傭兵後，選擇設定來組成一組各角色單一的部隊。軍隊以全體作為一個執行命令的個體，並且命令過一次後，就會一直自動地執行命令。但是，以軍隊來進行動作時，角色就無法使用能力，不過卻可以使用軍隊命令來指揮傭兵參與戰鬥。軍隊命令有如附表中所列。



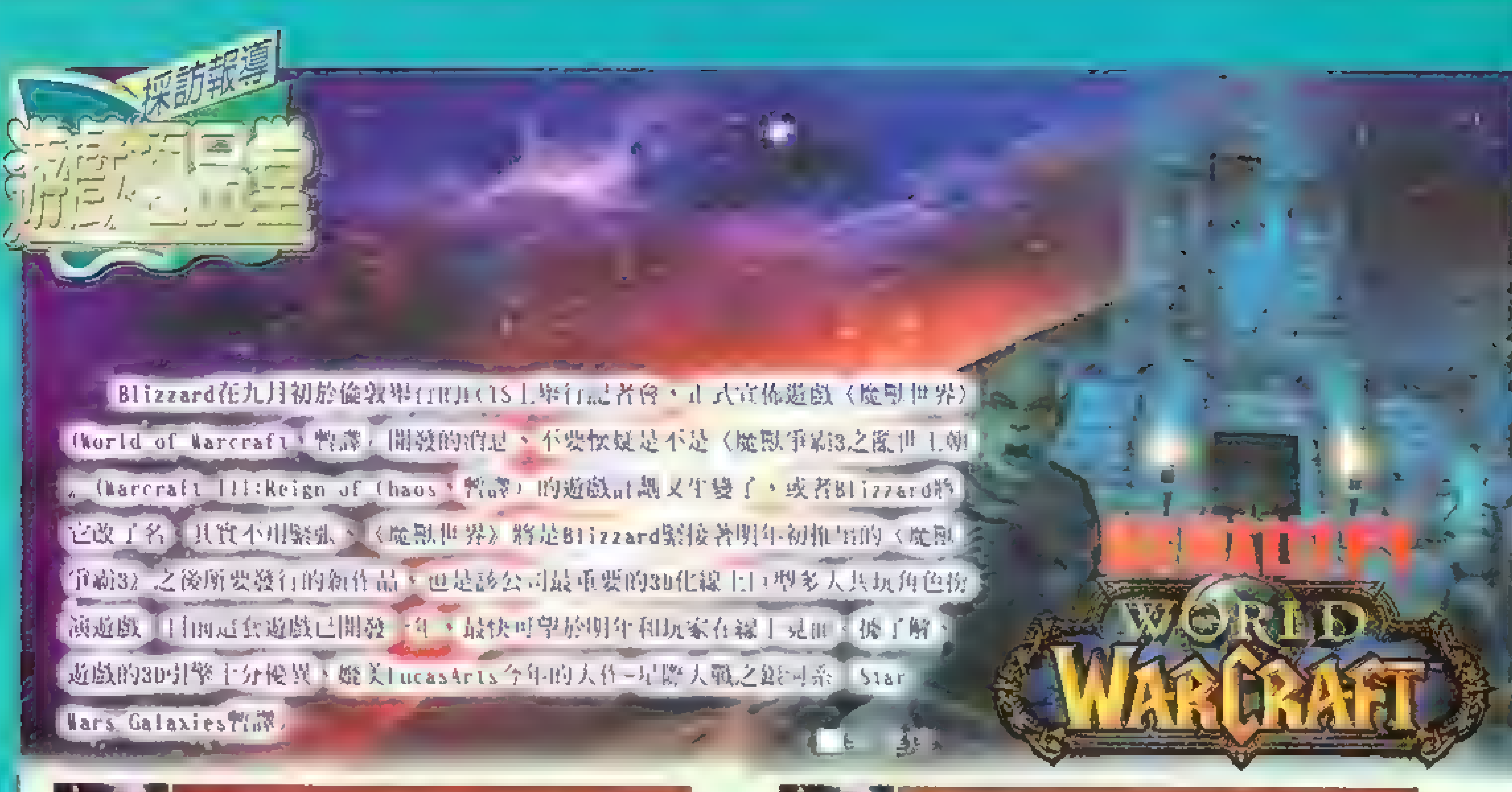
命令	攻擊方法	使用能力後移動可能
風林火山	不移動，而只對攻擊範圍內所指定的敵人進行攻擊動作，如果無法進行攻擊，則會處於備戰狀態。	可以
悠悠自在	不移動，而只對攻擊範圍內所指定的敵人進行攻擊動作，如果無法進行攻擊，則會攻擊其他敵人。如果在攻擊範圍內，沒有任何敵人時，則會處於備戰狀態	可以
方越無人	不移動，而在攻擊範圍內找出離自己最近的敵人進行攻擊。	可以
電光石化	在移動範圍內，對指定的敵人進行攻擊，如果無法進行攻擊時，則會處於備戰狀態	不可以
颶風怒吼	在移動範圍內，對指定的敵人進行攻擊，如果無法進行攻擊時，則會攻擊其他敵人。如果攻擊範圍內沒有任何敵人時，則會處於備戰狀態。	不可以
驚天動地	在移動範圍內，對離自己最近的敵人，主動的進行攻擊。	不可以
七零八落	解散目前的軍隊。解散軍隊後，就無法再恢復，所以要好好觀察之後再下決定。	可以



溫度與體溫



《創世紀戰3》裡所指的溫度與體溫可說與真實生活有所類似，每個區域都有溫度，而每個角色也都有體溫。在一般的常溫中進行戰鬥是沒什麼大礙，但是如果遇到氣溫過低或過高的區域，或是用地形攻擊魔法來使區域的溫度上升或下降一陣子時，在此區裡的角色都會受到氣溫的影響，也就是說，體溫的上升超過一定值時，每過一回合就會有損傷，相反的，體溫過低時，移動速度會漸漸變慢，最後會結冰。使用地形攻擊魔法來使溫度上升或下降時，過一段時間效力就會消失，但是該區域的溫度是不會有所改變。所以遇到氣溫過高或過低的區域時，最好已經有適應地形的能力或是防寒服之類的裝備，要不然就使用相反的地形攻擊魔法來使體溫保持一定的常溫狀態。



Blizzard在九月初於倫敦舉行ECTS上舉行記者會，正式宣佈遊戲《魔獸世界》(World of Warcraft，暫譯)開發的消息，不要懷疑是不是《魔獸爭霸3之亂世王朝》(Warcraft III:Reign of Chaos，暫譯)的遊戲名稱又生變了，或者Blizzard將它改了名，其實不用緊張，《魔獸世界》將是Blizzard緊接著明年初推出的《魔獸爭霸3》之後所要發行的新作品，也是該公司最重要的3D化線上巨型多人共玩角色扮演遊戲，目前這套遊戲已開發一年，最快可望於明年和玩家在線上見面，據了解，遊戲的3D引擎十分優異，媲美LucasArts今年的大作－星際大戰之銀河系(Star Wars Galaxies暫譯)。

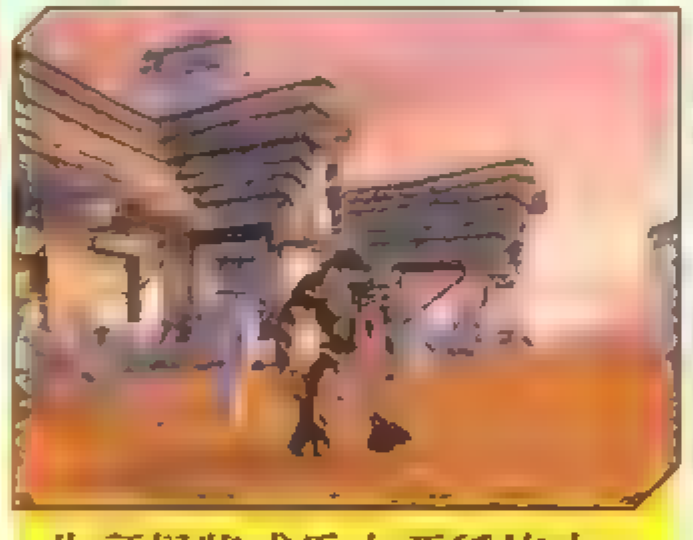
歡迎加入魔獸線上世界

Blizzard所建構的"魔獸幻想世界"首度見於一九九四年的《魔獸爭霸》(Warcraft: Orcs and Humans)，由於革命性的創新玩法，引起玩家熱烈迴響；一年之後，續集《魔獸爭霸2》(Warcraft: Tides of Darkness)的暢銷，確立該系列在遊戲史的地位。在《魔獸爭霸》系列的幻想世界中，意志堅決的人類戰士不畏犧牲性命，可為抗對綠膚色的殘暴種族獸人(orc)而死；遊戲所勾畫的幻想世界，讓玩家終日沈溺在各種族的鬥爭中，讓您與兩派系中的一支結盟，控制強大的軍隊來對抗敵人。但鑑於這套系列遊戲傳統上都讓您扮演指揮官的角色，僅能監看種族間的戰鬥，難免會有想身歷其中的想法；然而，在Blizzard新作《魔獸世界》這套遊戲中，將讓玩家實踐這個夢想，它允許玩家和數千名玩家在一個色彩鮮明的3D環境裡互動，進行冒險、交易，並可以發展角色技能，共同體驗一個不斷有新事件及狀況發生的動態世界，在動作緊凑的戰鬥系統裡對抗多位敵人。如果玩家接觸過《線上創世紀》、《無盡的任務》或《亞瑟倫的召喚》等遊戲，您對《魔獸世界》將不會陌生，因為《魔獸世界》就是如同這些作品一樣，是款遊戲巨型多人線上角色扮演遊戲。



人類是《魔獸世界》裡饒勇善戰的角色

Blizzard魔獸首套線上遊戲



牛頭怪將成為主要種族之一

通常多人巨型線上角色扮演遊戲是允許數千名人類玩家同時上網，在單一虛擬遊戲世界中冒險奮戰。自網際網路在九十年代中期興起後，線上(On-Line)遊戲便成設計師極欲突破的新天地，而這個極令人振奮的遊戲概念在一九九七年被線上創世紀(Ultima Online)所實現。近年來隨著網路日益普及，線上遊戲儼然成為玩家的最愛。在各方熱烈期盼下，Blizzard終於決定把《魔獸爭霸》的遊戲世界，搬上網路讓玩家親身參與和體驗。但也有玩家質疑為何不是由《星海爭霸》做成多人巨型線上角色扮演遊戲呢?該公司表示:「由於《魔獸爭霸3》和《魔獸世界》都是在Irvine(Blizzard South)開發，因此產品在製作上有加乘的效果。魔獸世界將讓玩家創造一個能夠在阿茲若斯(Azeroth)大地上生存、學習和戰鬥的角色。遊戲故事背景發生在《魔獸爭霸3》劇情結束後的四年，當飽受戰爭殘害的種族開始重建板盪的王國時，新的威脅卻再度蹂躪阿茲若斯。目前已知三大可扮演的種族(事實上總數尚未決定)，包括身軀高壯的男性和女性人類、兇猛的獸人(Orc)、和長相像牛且體型巨大的牛頭怪(Taurens)。玩家在同一時間只能控制一位角色，絕大部份的角色和《魔獸爭霸》系列裡的人物長相極似。

視覺模型設計令人讚賞



歸功於令人讚賞的視覺設計，各種族的角色看起來令人印象深刻。但在遊戲中或許讓你注意的是蒼翠繁茂的遊戲世界，以及螢幕上生動活潑的色調，它讓阿茲若斯大地以絕美之姿出現在遊戲中；此外，引自《魔獸爭霸3》的璀璨色彩和風格化的場景，包括顯得誇張和造型出眾的城鎮建築物，都完美地在遊戲中呈現。這種獨具風格的模型與美工的結合，讓《魔獸世界》有幾乎類似於卡通的畫面。與眾不同的風格也應用在所有玩家與非玩家角色的外形上。我們在遊戲裡所看到的各種角色模形通常都具有寬肩、雙腿結實、手臂綿長、和頭髮濃密等特性。由於角色外形的改變是採用交換實際角色模型上的多邊形，所以無論您是改變衣服或盔甲，程式都不止是作交換皮膚的動作而已。所以，當身材中等的男性人類穿上盔甲後，便變得非常壯碩。另外，角色模型完全採用臉部動畫，可刻畫出各種不同的情緒、同時也分別計算出可以被玩家在戰鬥中看到角色抓住刀柄，以及在施法中佈下隱形蛛網的手指數目。



綠膚色的獸人已成爲《魔獸爭霸》系列的代表人物

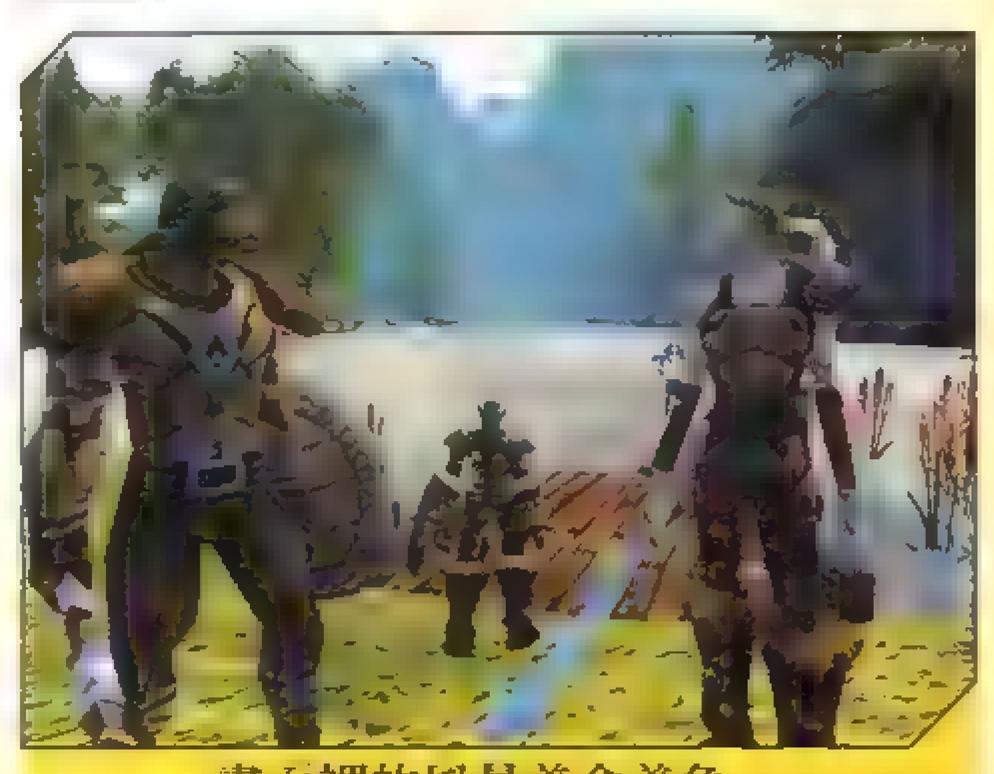
環境光影變化優異生動



村莊裡綠草如茵，林木茂盛

另外從技術的觀點來看，遊戲環境的設計也令人稱道，例如，天空是依程序(process)產生，設計師可以很輕鬆地加入栩栩如生的氣候效果，如雲霧或不同密度的雲；此外，海洋和湖泊也是由各種波動的三角形組成，它令畫面中的水有了生命力，可婆娑流動，這些效果都不是簡簡單單利用紋理貼圖就可以做到的。還有，白天與黑夜將會自動地循環，日夜間的視覺變化相當流暢，玩家不會感覺到時間的變換好像是突然間發生。另外，光影的配合也是一流，例如，阿茲若斯的夜景雖然深藍，但其亮度仍讓玩家可以在黑夜中看清楚四方，能繼續進行您的冒險旅程。

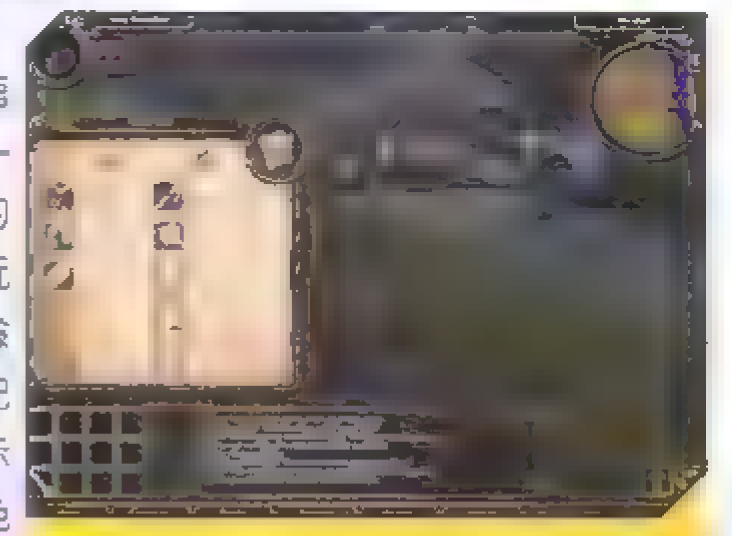
Blizzard的中心設計哲學是，不止在《魔獸世界》，同時也在其它遊戲計畫中，讓新手也能完全地進入遊戲世界，卻無須針對資深玩家所設計的遊戲深度和複雜性。回想一下到目前為止的所有線上角色扮演遊戲，在玩家能找到入門地蹊徑前，都普遍地強迫玩家必須征服學習曲線。針對此點，一套作品若能呈現一個優雅且容易上手的控制設計和使用者介面，對遊戲和玩家而言應該是一項互惠利益才對。也就是說，遊戲必須能做到不要再要求玩家必須要熟讀遊戲操作手冊，或者唸「讀我檔案」，才知道如何開始遊戲！在這方面，《魔獸世界》的設計團隊參考了《暗黑破壞神2》的設計，保証不會讓玩家因不熟悉操作而降低您戰鬥的樂趣。



畫面裡的風景美侖美奐

遊戲操作介面容易上手

角色創造的方式相當簡單，基本上，玩家只需要選擇要扮演的角色種族、性別、和外形即可；更進一步地說，您要選擇角色的臉形、頭髮顏色、髮型、和膚色，而遊戲裡也有各種原型（ar-chetypal）的角色類別供玩家選擇。根據Blizzard在記者會上所展示如何創造角色的畫面來看，在主選單上顯示三大種族，每一支種族都有男性和女性角色及其資料。角色的外形可以修改，從膚色到音調、髮形到臉部表情。當您選擇臉部的體骼結構時，畫面會做細部放大，讓您能看清楚臉部如何成形。在遊戲的介面方面，螢幕右上角是一張小地圖，讓玩家容易找到行進方向。在左上角是藍色的魔法計量器（bar）和紅色的攻擊計量器。假如玩家握住滑鼠不動，並把游標放在這兩根之一的計量器上，它將顯示目前的狀態。另外，在螢幕下方是允許玩家進入其它選單的選項（tab），這些選項包括選單、社會、能力、任務、和技術。至於在螢幕下方的主要角色下面是交談介面，在右下方是顯示目前擁有金錢數目的小指標；目前有黃金、銀子、和銅幣等三種貨幣符號，但Blizzard表示這些符號未來仍有改變的可能。



容易與遊戲互動的操作介面

直覺化的感應背景游標

玩家將使用滑鼠在螢幕上移動一個能感應背景的游標，它能和遊戲環境裡的一景一物互動。例如，將滑鼠游標移到一位友善的酒館主人上後，可讓你啓動遊戲所設定的對話，反之，若將它移到一位生氣的小妖魔（kobold）上時，就會開啓戰端。另外，當玩家遇到其它種族時，當握住滑鼠並把游標放在對方身上，如果游標的圖圈變成紅色，這代表我們將面對攻擊。戰鬥的狀態是完全顯示在螢幕上。當你攻擊時，你的角色將一直攻擊對手直到它死亡為止，或者到你喪命為止。在戰鬥中玩家仍可以施法或是換裝備，或者，也可以選擇另一位敵人攻擊。敵人的健康狀態是顯示在螢幕的上方，當敵人的健康喪失時，其健康指標會逐漸減少。另外，在戰鬥的呈現上，Blizzard藉由讓角色在第三人稱視角下呈現半透明的樣子，如此一來，在戰鬥中您才可以看清楚您的角色發生了什麼事。《魔獸世界》中，食物並非必需品，所以玩家不會餓死，但吃食物會獲得優勢，例如當玩家處於戰鬥中或離開戰鬥時，你的健康值必須快速地補充，吃食物可以增加健康恢復的速度。在行進上，據了解，玩家在遊戲中可以利用傳送卷軸（Teleport scrolls）到達不同地點，但Blizzard表示這項設計目前是暫用於在記者會上公佈的Demo片，在最後版本時仍有可能改變。另外，遊戲裡也有巨型獨石（bind stone）的設計，它是散佈在大地上，將作為玩家角色返迴遊戲的儲存點（save points）。





滑鼠移到對手身上後，可分曉敵我

裝備清單自動調整物品

在裝備清單（inventory）螢幕中，你可以看到角色的3D模型，這個模型可以被您旋轉，讓您從各個角度來觀看。當一項物品從裝備清單或者角色的身體被移走後，畫面會立即改變，也就是說，角色的外形會隨著你從他身上移走或穿上什麼東西而改變。更討喜是，無論是盔甲或武器等物品加入裝備清單後，遊戲





雖然是黑暗，但人物仍可清楚看出

會自動地將它移到角色身體上的適當部份，玩家不用費心將裝備放到身體的正確位置。另外，在螢幕左下方是行動方格（action slots），目前共有十二個格子，分別對應F1到F12等快速鍵，法術可以照您的意思放到這些格子內，但Blizzard表示格子數的狀態未來仍可能改變。據了解，裝備和技能等清單的介面面板全都是可摺疊的，而且絕不會互相覆蓋或者遮蔽整個螢幕。在較高的分辨率之下，玩家不但可以開啟所有的視窗，還可以看到螢幕上的動作。

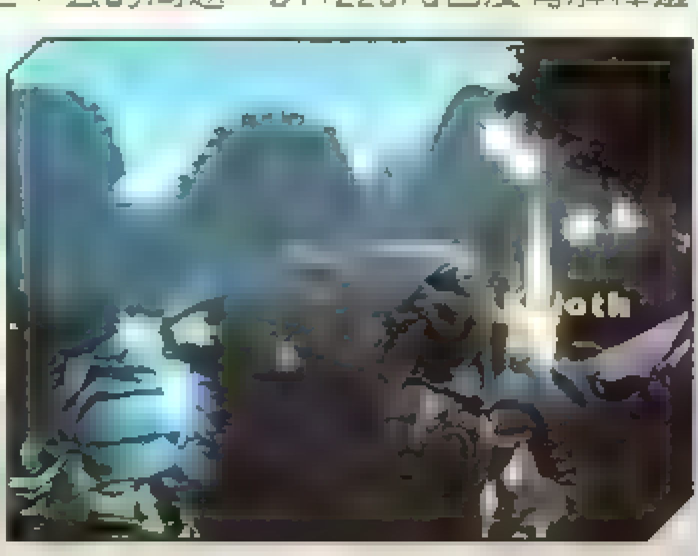
多樣化的戰鬥技能培養



阿茲若斯的世界不只將充滿真實生命的玩家，您遇到的非玩家角色（NPC）也不是簡單的人物。非玩家角色不會只為出現在遊戲中而存在阿茲若斯，他們會移動、會做事、其行為就和真人一樣。這和其它線上角色扮演遊戲裡的非玩家角色完全靜止，或可預見的行為顯然不同。在技能發展上，一位擅長施法的角色類別，在體質上不會和一位專門面對面近身戰鬥的類別一樣強；然而，介於這些類別之間的角色仍可以增長不同的技能，而且不會嚴格地限定於線性發展。



雖然Blizzard尚未公佈玩家對決玩家（Player-vs.-Player，PVP）的戰鬥是如何與《魔獸世界》整合的細節，但PVP的戰鬥必然是有意義、有趣、而且是可自由選擇的。Blizzard表示，他們目前已準備許多PVP戰鬥的設計，但細節目前仍不宜公開。Blizzard尚未也說明如果玩家角色死亡將會發生什麼事的細節，但他們清楚地表示死亡將不是一個揮之不去的問題。Blizzard也沒有解釋遊戲如何讓已死的角色如何在一個已設定地點復活的正當性。欲知這些問題的進一步答案，請玩家密切注意本刊有遊戲的後續相關報導。



魔獸世界



辣
披薩大亨
INTERWISE
英特衛多媒

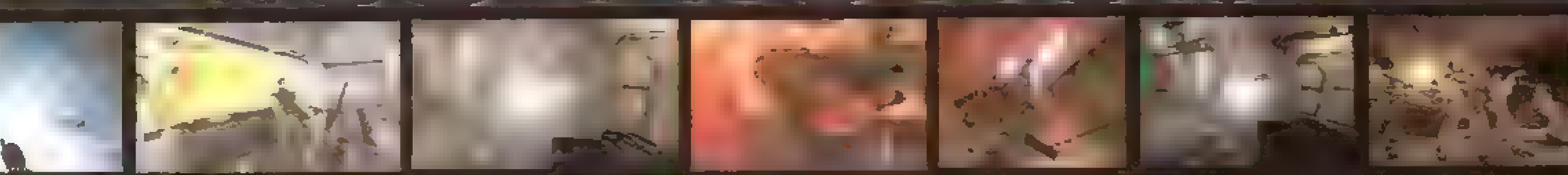


小心…隔牆有槍?!

你再龜縮…看我的熱感應穿牆取命!

以前....你可以龜縮牆後
現在....你無處可躲

赤色戰線



穿牆,破壁,鑽地,紅外線,熱感應 — 無所不能










TGL


機甲戰線
BALDR BULLET
TGL
軟體世界
台灣吉緯藝揚科技股份有限公司 (220)台北縣板橋市三民路一段210號13樓A室 客服專線:02-29627425 FAX:02-29628646 E-mail:services@tgl.com.tw http://www.tgl.com.tw



聖誕節甜蜜上市
美人魚的季節
製作/開發
C2001 NetVillage Co. Ltd
代理發行
TGL
總經銷
軟體世界
(220)台北縣板橋市三民路一段216號13樓A室 客服專線 02-29627425 FAX 02-29628646

WING SAGA LUKER&MONSTER

Dragon Slayer

交錯的刀與劍

樂趣

自由的遊戲方式

幻翼傳說

英雄們的鎮魂曲

場景

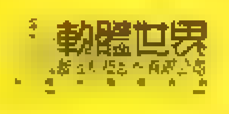
Paladin

烈日奇俠傳



遊戲類型	製作研發	總經銷	上市日期	產品售價
ARPG	數位玩具	智冠科技	九月中	599

Web site www.digitoy.com.tw



數位玩具

和中科技股份有限公司－數位玩具　客服專線 (02)25523870-156　客服e-mail customer@mail.digitoy.com.tw

麥仁杰 繪

一個四處漂泊的冷漠劍客，為了完成釋放金烏元靈的重責大任，
再度踏上未知的生命旅程；一隻墜落凡間的碧眼鳳凰，為了解開黃河
沿岸生態異變的謎團，不惜深入險境來挖掘真相。
這一對性格迥異、行事風格截然不同的男女主角又會在烈日之下
共譜出一段什麼樣的奇幻神話呢？

男女主角各有獨特的劇情設定

由國內知名電影配樂公司
監製完成，給你最高級的聽覺享受

六大主題場景，機關重重，魔怪四伏
硬拼或智取全憑你一念之間

20招共200種的升級變化，配合
滑鼠簡易操作，拳打腳踢夠EASY







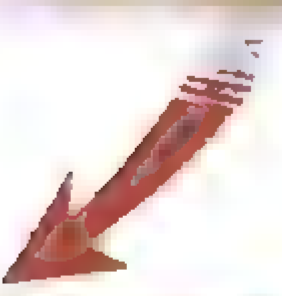


【作業系統】
【CPU】
【記憶體】
【DirectX】
【光碟機】
【硬碟空間】
【操作】





兩種包裝 兩種選擇



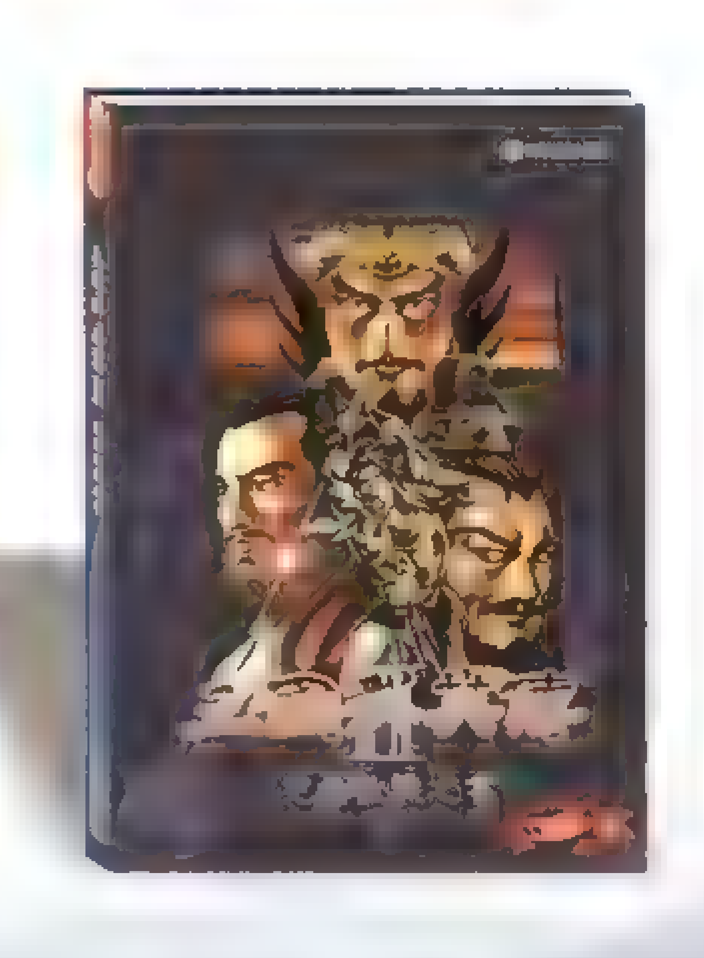


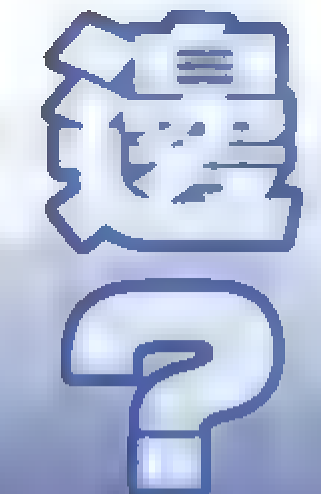


套裝包

單行包







遊戲＋攻略本

售價：399元

攻略本

售價：199元

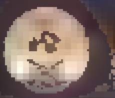
內容概述：

遊戲時程：詳敘各個時期之內政、戰役及各武將之屬性表等。

經營策略：解說開發、自治、物品的分配及兵種策略等。

作戰技巧：傳授戰鬥、完全殲滅、軍師技運用、作戰的優勢、戰術的運用、活捉敵將的方法等。

附　錄：物品、軍師技武將技之說明、兵種相剋及地形影響關係表等


智冠科技股份有限公司


東江科技股份有限公司


搞怪只此一家，可愛別無分號
真正可怕的任務，才要開始...
冒險奇遇
極度挑戰
聰明對手
特殊道具
劇情任務
搞笑可愛
DigiToy.com.tw
遊戲類型
動作冒險
製作研發
數位玩具
上市日期
11月中
Web site
www.digitoy.com.tw

戰鬥概說

說明戰鬥注意事項
及戰鬥小秘訣





攻略全覽

劇情式解說詳細
攻略及全場景平
面解說圖



人物資料

主角及會加入隊伍
NPC角色、敵方NPC
角色及隨機敵人之列表





道具資料

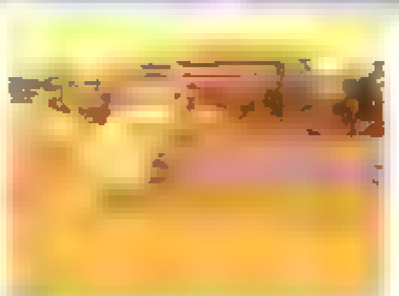
記載恢復系、輔助系、
武器及特殊道具所有列表





附錄

為玩家收集珍藏之過
場劇情圖片及新增劇
之故事說閒

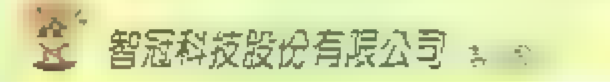




次方科技為感謝所有玩家們的熱烈支持
特別製作了一小段的新支線劇情送給大家
且是隨攻略本贈送的喔！





請洽全省各大超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購！



DREAMFORCE
次方科技股份有限公司



魔法大富翁

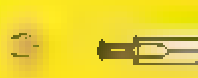
MAGIC SCHOOL

擺脫跳格子買房子的束縛 30隻魔法寶貝全力搞怪演出

大富翁前所未見的創新玩法 將在今年冬天讓你盡情 魔法









遊戲類型	連線功能	遊戲人數	上市日期	產品售價
益智+策略	網路對戰	1-4P	未定	未定

Web site www.digitoy.com.tw

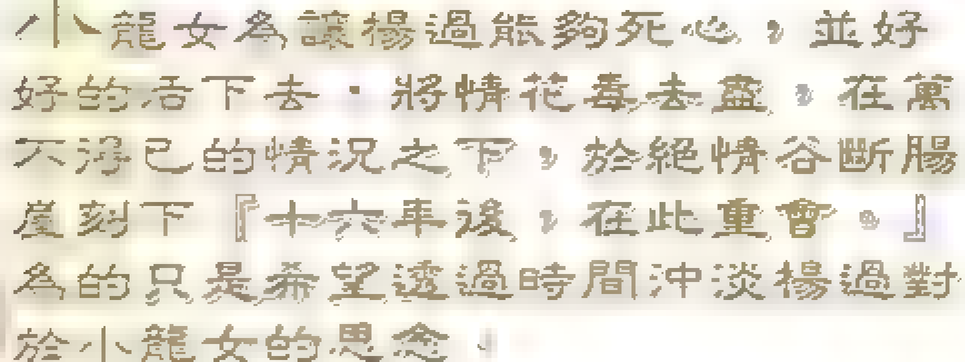
和仲科技股份有限公司 - 數位玩具 客服專線 [02]25523870-156 客服e-mail customer@mail.digitoy.com.tw

數位玩具



神鵰俠侶 完結篇





小龍女為讓楊過能夠死心，並好好的活下去，將情花毒去盡，在萬不得已的情況之下，於絕情谷斷腸崖刻下『十六年後，在此重會。』為的只是希望透過時間沖淡楊過對於小龍女的思念。

十六年已過，楊過來到絕情谷斷腸崖卻始終不見小龍女的蹤跡，楊過可否見到朝思暮想的小龍女？還是要與神鵰終其一生呢？這故事的結局還有待各位來探究。





一鼠走天下的操控系統

遊戲的操控只需用到滑鼠即可，不論是遊戲中人物的控制、戰鬥中的敵我打鬥甚至是介面的選擇運用，都可只藉由滑鼠來操控。無論是否為遊戲高手，皆能輕鬆體驗神鵰俠侶中扣人心弦的劇情變化與驚心動魄的戰鬥場面，悠遊於精緻的遊戲場景中，更不會讓玩家有暈頭轉向的鏡頭，也不會再讓玩家搞不清楚方向了。



多線劇情結構

你知道在郭襄十六歲生日時，到她的房間為她慶生的那些武林人士，像是人廚子、百草仙、聖因師太、張一氓等等的這些連郭靖都不認識的人物，他們與楊過是如何認識的呢？為何楊過的一個命令，可以招集那麼的江湖人士？另外，楊過善惡分明的個性，你是要扮演一個忌惡如仇，逢惡就殺的楊過？還是宅心仁厚，濟弱扶傾的楊過，全憑玩家來主宰。相對的，這樣的設定也會產生不同的結局，遊戲的進行不再只是單線劇情的進行，透過玩家決定的不同，劇情的結果會有不同的結局。十六年後，楊過可否遇到小龍女呢？楊過會孤苦過其一生，還是成為為人所稱羨的神鵰俠侶，是如何的命運，就操縱在玩家的手中。

此外對於金庸原著對於楊過等待小龍女的十六年，只透過郭襄在風凌渡中聽到的江湖傳聞傳述著神鵰俠的俠行事蹟，對於這模糊的片段，您是不是很想清楚知道呢？在遊戲中將讓你完全體驗神鵰俠在江湖上的作為，體驗在小說中經歷不到的。


▲角色的各種狀態

武學融合系統



▲楊過自創的武功--黯然銷魂掌

為忠實呈現楊過在原著小說中，融合各家武功的精華，並領悟出自己獨創的武功，於是遊戲便特別創建了武功招式的合成系統，讓玩家體驗楊過是如何創出黯然銷魂掌的。想想如何融會貫通所學到的各家門派的精華，進而轉換成自己獨創的招式吧！

無論是心驚肉跳、無中生有還是想入非非、呆若木雞，就看你有沒有能耐將這些招式一一的給融會貫通出來。獨創的武打對峙系統大幅的修改了在新神鵰俠侶中的對峙系統，在對峙勝負的判斷，完全操控在玩家的手上，如果你是武功高強功力深厚的高手，一定能輕易的過關斬將。只要你動動你的食指與中指，就能享受與敵人厮殺的痛快。看是敵人的刀快，還是我的劍準。



▲洛陽城城門

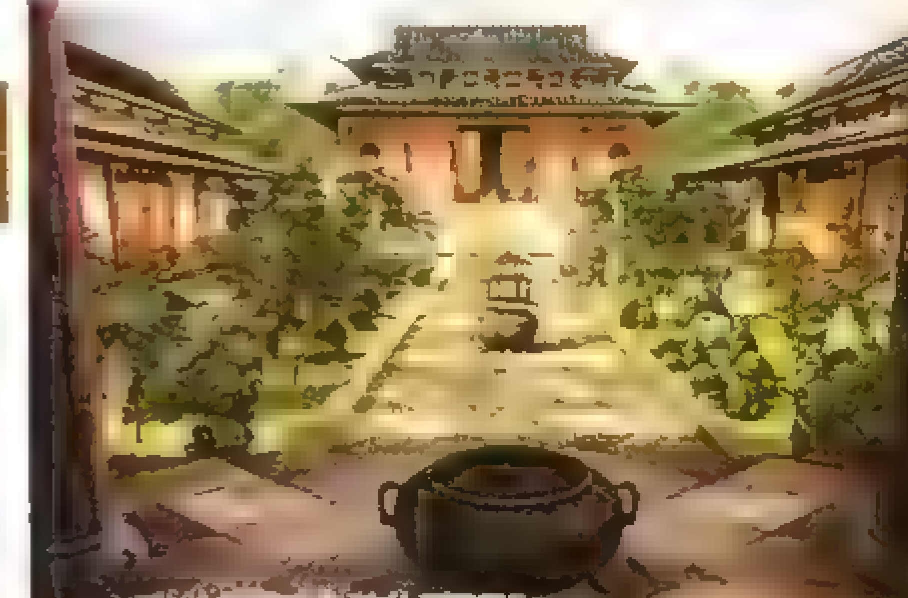
武器鍛冶系統

在遊戲中特別加入了武器鍛冶的系統，以免去身上武器眾多，玩家不知使用何種武器的困擾。玩家



▲利用各種礦石去冶煉強化本身的武器

只需專心鍛冶每位主角所持的武器，就可增加武器的能力，進而在戰鬥中發揮其強大的威力。　要鍛冶武器當然需要鍛冶的元素，這些元素需要到處收集，或可從打敗的敵人中獲得，這些所獲得的礦石當然有各自特殊的能力，可讓武器增加不同的效果。另外，天地萬物不外乎都有屬於五行的屬性，要善用這金、木、水、火、土等五行相生相剋的原理，就能創造出前所未有的超強武器。有些極為稀有的礦石可是很稀少的，但相對的能夠讓武器產生更大的能力。另外，要鍛冶武器當然不是隨隨便便就可以鍛冶，當然要找到精通此道的打鐵師傅才行，這些師傅一般在城鎮中都能找倒，要不然有些在鄉野間也可找到打鐵師傅。



▲[illegible]雄寶殿



▲只要利用滑鼠的左右鍵，就能下達攻守的指令

緊張刺激的戰鬥對峙系統

遊戲的戰鬥系統，仍保有在第一集中有武功對峙的特色，但為符合玩家的需求與建議，做了大幅的修正與改進。在對峙的過程中，勝負的判斷，不再是透過所選擇的武功招式本身的能力，而是要透過玩家本身的反應能力。在與敵人攻守對峙的過程中，攻能夠招招攻其要害，守能守住猛烈的攻擊，就能破敵人的招式，進而達到獲勝的目的。聽起來很複雜，其實很簡單，只要控制滑鼠的左右鍵，就能控制攻守的判斷，但是與敵人等級差異不同，會決定攻防所需出招的快慢。



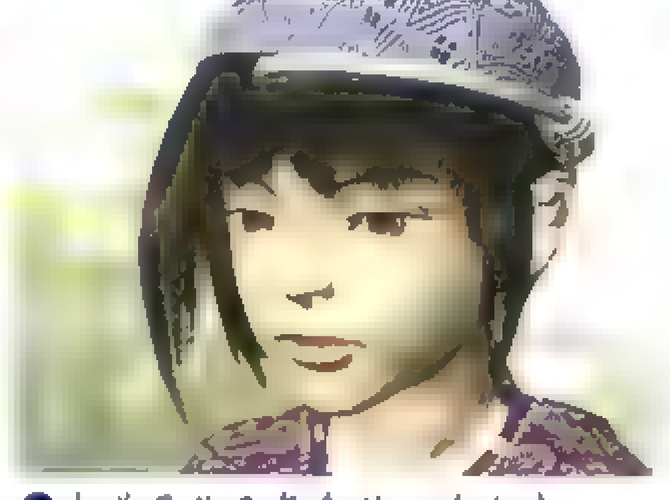
除此之外，為凸顯神鵰俠楊過的特性，在戰鬥的指令中加入【勸】的指令，所謂勸指的是勸逃，勸敵人別再做頑固的抵抗。當然，勸逃敵人是會有好處的，可獲得情感值，情感值可是會影響特殊武學招式的獲得，可別忽視情感值哦！

◆製作公司：樂欽科技
◆發行公司：智冠科技

▶配　備：P-233
▶記憶體：64MB
▶操　作：M、K

預定　月發行

巴冷公主
Princess Balenn



●動畫中巴冷與阿達禮歐相聚的畫面。

令人驚艷的片頭動畫

「巴冷公主」在尚未披露的片頭動畫只開始幾秒，就足以讓人為之眼睛一亮，在瞬間彷彿飛躍時空，回到巴冷公主與百步蛇王阿達禮歐相遇的一刻，在悠揚的原住民吟唱歌聲中，讓人感受到前所未有的感動！

改編自魯凱族人千百年來口耳相傳的動人傳說，目前尚在製作階段的「巴冷公主」，不但是第一次把台灣原住民故事搬上電腦遊戲，更以3D動作角色扮演方式來闡釋這個動人故事。在短短幾分鐘的開場中，精緻的動畫呈現與動聽的原住民歌謠，在短時間之內把巴冷的純真、阿達禮歐的神秘與冰冷，做出最動人精采的刻畫，將這段魯凱族世代吟唱的淒美愛情，讓所有人和阿達禮歐一樣，感受到冰冷的血液在刹那間溫暖了起來。

●阿達禮歐悠揚的笛聲。



●充滿原住民氣息的巴冷公主。



●寧靜的鬼湖非常美麗。

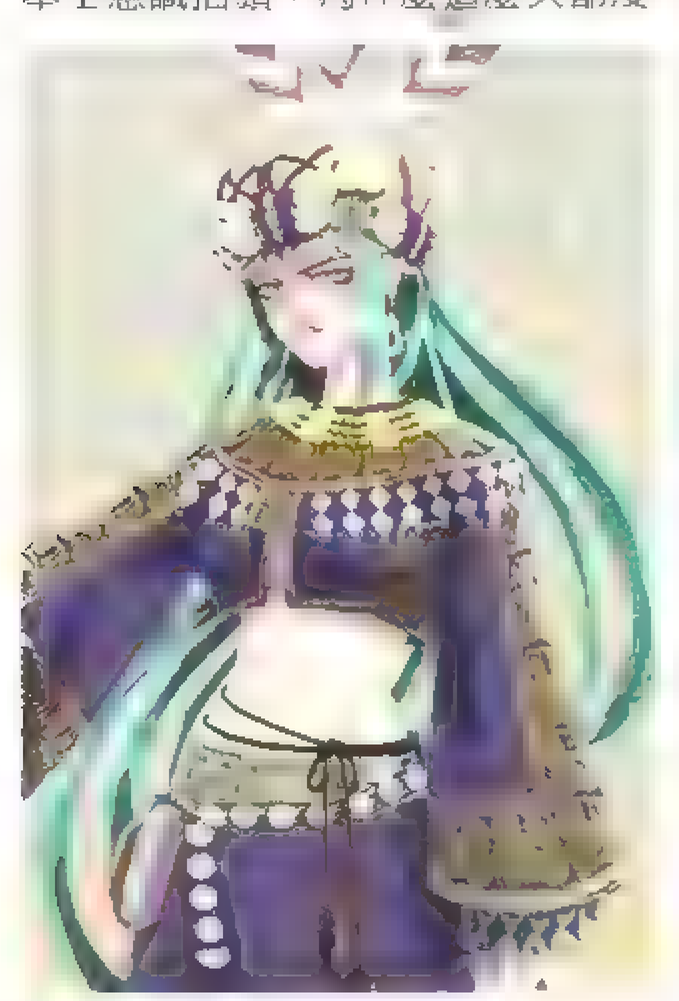
一段你不知道的本土動人愛情

以前的台灣曾經被稱之為「鯨之島」，在屏東茂林一帶，有一個世世代代受到蜜蜂與百步蛇保護的魯凱族部落，在部落附近有一個終年籠罩在薄霧中，由百步蛇王守護的寧靜湖泊--鬼湖，自認為是百步蛇後代的魯凱族人基於對祖靈的敬畏，都盡量不敢靠近。

一天，魯凱族裡一位美麗的公主－巴冷，在一陣神秘的笛聲吸引下，不自覺的到了鬼湖湖畔，巧遇了百步蛇王阿達禮歐。巴冷的天真與善良激起了阿達禮歐沉靜千百年的愛情，就在閃動著月光波鄰的湖邊，阿達禮歐對巴冷許下了承諾，決定三天之後到巴冷的部落去提親。在提親當天，在巴冷眼中看到阿達禮歐與壯盛的迎親隊伍，在族人眼中卻是一尾巨大的百步蛇與一群小蛇和無數的飛禽猛獸，基於對祖靈的敬畏，巴冷的父親朗拉路不敢得罪百步蛇王，又不願女兒嫁給非人的阿達禮歐，於是提出了以傳說中的「七彩琉璃珠」為聘禮的刁難要求，為了所愛，阿達禮歐開始了尋找「七彩琉璃珠」的旅程，而巴冷也瞞著朗拉路偷偷的跟隨……

取材原住民傳說 完整呈現本土文化

自有中文遊戲以來，加上最近本土意識抬頭，為什麼這麼久都沒有一款以原住民為題材的遊戲出現呢？原因之一是因為原住民本身沒有文字，許多傳說故事僅靠口耳相傳，缺落頗多，許多故事有許多不同版本，在統合整理上必須花費極大的功夫，而在場景、道具、服裝等視覺表現方面也必須費心去經營。而這一次「巴冷公主」無視這些困難，並以3D動作角色扮演遊戲方式，讓玩家親身進入遠古傳說中的台灣，在深林原野中肆意奔馳，所有山川，樹林，沼澤，洞穴，建物等都利用3D刻畫，對於各部落的建物，製作團隊還特地深入原住民部落去實地考據，希望可以將原住民的生活環境完整呈現。



●傳統原住民服裝的呈現。

除了關於巴冷與阿達禮歐的蕩氣動人傳奇外，隨著巴冷與阿達禮歐尋找「七彩琉璃珠」的冒險旅程，在劇情中還會引發出其他各族的傳說故事，遊戲中玩家可以接觸到原住民的習俗與生活方式，比如說各種祭典、婚禮以及狩獵、野外求生等。在遊戲的任務設計上，更強調以自由為主，讓玩家在場景中以自己的方法過關，沒有擾人的迷宮與死板的條件限制。「巴冷公主」營造出來的遊戲趣味，是希望能夠讓玩家一玩再玩，百玩不厭的。



●原住民以圖騰來記錄事情。

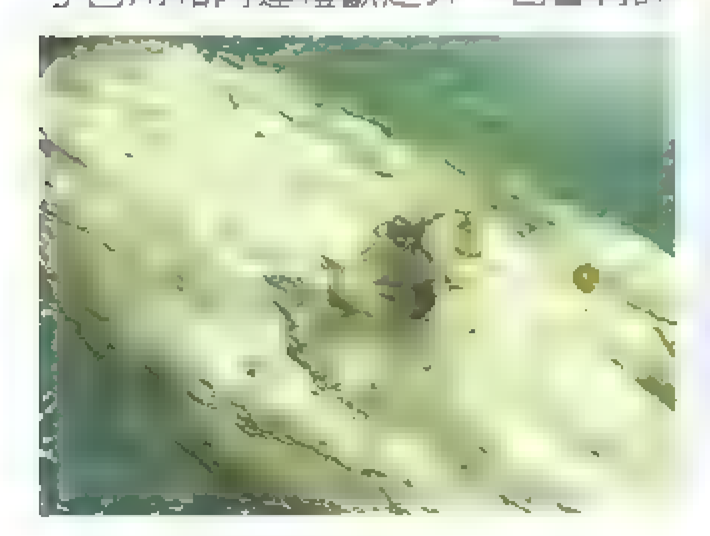
3D動作角色扮演 現身傳說歷史中



●原住民的文化將出現在遊戲中。

「巴冷公主」這款遊戲，一方面以角色扮演形式強調遊戲劇情，一方面又有豐富的動作遊戲趣味，在3D的遊戲場景中，直接出現有台灣風情的各種魔獸，如獼猴或食蟻獸，對玩家進行攻擊。而遊戲中除了巴冷和阿達禮歐之外，也會有許多夥伴加入，玩家可以更換操作角色，或在某些場合操作一個主要角色，其它角色以防禦或攻擊指令進行戰術性的配合。故事裡人物的升級，除了數值上的增加之外，造型也會隨之改變，隨著等級增加，也會具備有不同的能力。人物升級系統除了依據數值的變化之外，也會因應劇情的需要自動升級，各種變化應用讓遊戲趣味非常豐富！

而在令人感動的開場動畫後，重要的遊戲劇情轉折都會以動畫形式呈現，整體遊戲風格除了保留了原住民的原始神秘色彩，在傳統之外更加上創新以及創意。遊戲小組希望遊戲除了娛樂性之外，對於原住民的文化推展也能略盡一份心力，讓台灣原住民的文化可以推廣到更多的地方與層面，感動更多人的心。





●鬼湖的景致重現遊戲中。

●遊戲中鬼族的鬼王

西藏鎖魔曲

角色扮演

◆製作公司／新瑞獅
◆發行公司／未定
▶配　備：PII 233
▶記憶體：64MB
▶操　作：M、k

預定 2002 月 發

西藏鎖魔曲 是以西藏古老神話傳說中，一個偉大的愛情故事所改編而成的角色扮演遊戲 遊戲以神秘的藏傳宗教文化為背景，講述在1400年前時，整個西藏高原還處在原始混亂的部落時代，人們還在生存與死亡間掙扎，而野心、貪婪這些人類醜惡的一面，已經遍布在這看似幸福樂土的聖地上 面對著毀滅的家園、殘死的親人，以及即將到來的人類的滅亡，年輕的你該如何抉擇，你會如何去看待"生命"和"愛情"，究竟什麼是"善、惡" 一切的疑問都待你去慢慢發掘

西藏高原風光一覽無遺

▲女主角的造型神秘而美麗

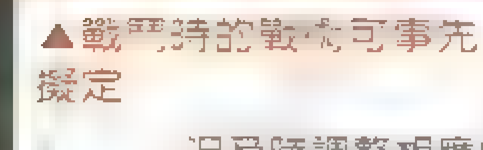
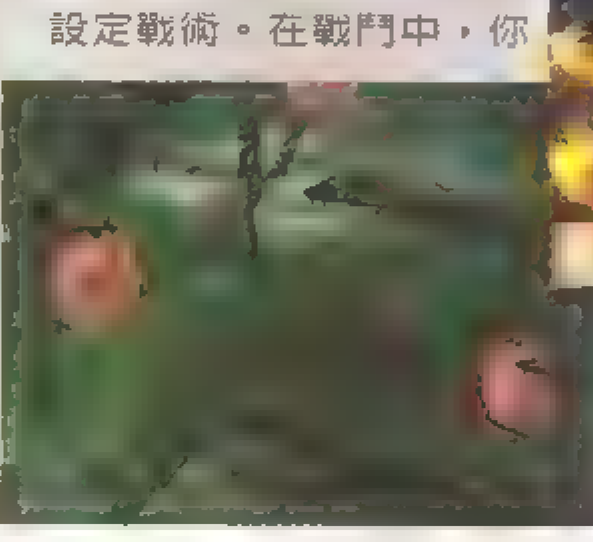
▲有著莊嚴氣息的布達拉宮

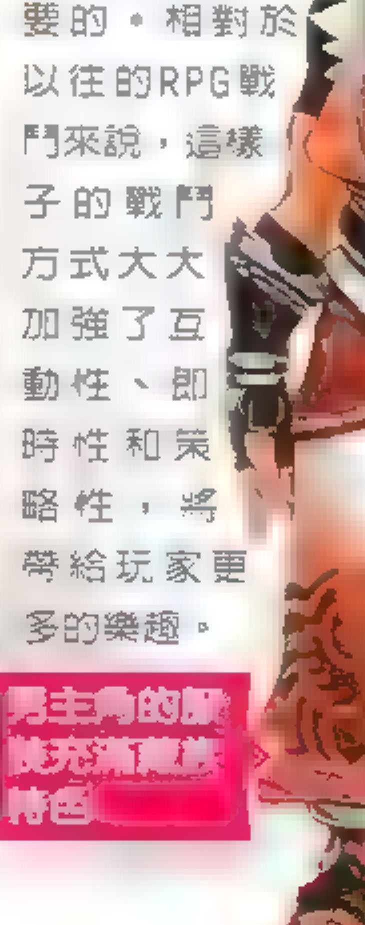
「西藏鎖魔曲」的遊戲背景是以真實的西藏風光為基礎，配合最先進的3D繪圖技術，二者完美融合而成。遊戲中採用了多視角的構圖方式，將西藏雄偉而神秘的布達拉宮，巍峨挺拔的的世界屋脊——喜馬拉雅山，風光壯闊的雅魯藏布江等景致——再現，讓玩家有身臨其境的感覺。在玩家玩過這套遊戲後，就好象到西藏親身遊歷了一番。在音樂方面，有專業的音樂製作人員到西藏實地考查，依當地的風情，譜寫出一系列堪稱大地之音的作品，完全展現西藏音樂靈魂的精美。更體貼玩家的是，遊戲中支援字典查詢，隨時解釋你的"西藏之行"中的各種問題，讓你更加的瞭解西藏。

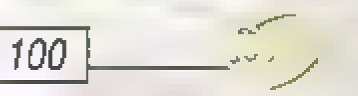

▲雅魯藏布江的自然風光

個人感情直接影響戰鬥

遊戲的戰鬥部分採用了一種新奇的模式，就是把遊戲中的感情分支所引起的感情值的變化導入戰鬥中。在進入戰鬥後，玩家不再直接控制戰鬥中的夥伴，而是根據每個夥伴不同的特性設定戰術。在戰鬥中，你將會看到己方的隊友根據你的戰術安排，主動進行攻擊免除玩家在戰鬥中手忙腳亂的窘境，但是也有可能因為你跟隊友的關係惡劣而導致他（她）對你的命令充耳不聞哦！所以如何與隊友建立良好的關係，將成為決定戰鬥勝利的要素之一。戰鬥是即時進行的，你需要根據場上情況及時調整相應的戰術，所以縝密的思考是非常重要的。相對於以往的RPG戰鬥來說，這樣子的戰鬥方式大大加強了互動性、即時性和策略性，將帶給玩家更多的樂趣。



▲戰鬥時的戰術可事先擬定


男主角的服裝充滿藏族特色



取自秘宗手印的魔法招神術

在魔法部分，遊戲根據西藏文化的特點，以神秘的手印來代替魔法，並且把西藏特有的降神也引入



▲魔法的表現氣魄十足

戰鬥中。因此，除了主角原先練就的魔法和必殺技外，在累積一定的點數時，並可施展降神（請神上身），其攻擊力當然是不可言喻的強大，在畫面上玩家也將會看到一系列更華麗、更強勁的效果，而且都是漂亮的全屏魔法，其氣魄恢弘，足以撼動人心。而遊戲中的隨機敵人，特別採用了明雷的模式，野外地圖上會有不多的怪物在遊弋，玩家可以自行決定要閃避它或者是消滅它。這樣子的設定免除了一般RPG遊戲，不停碰到暗雷的煩惱了，戰或不戰玩家可自行決定。



▲這些敵人的出現都可自由選擇

對抗心魔可提升修行

▲地形也會影響戰鬥力

▶陰深神秘的遊戲場景

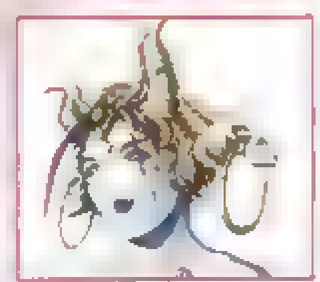
在遊戲中也為喜歡練功的玩家們，提供了一套獨特的練功系統。玩家可在野外特定的地點，通過冥想來與自己內心中的心魔作鬥爭，以提高自己的修行，這樣子的設計既可滿足玩家對人物屬性的訓練，又不會造成對劇情的影響，可說是一舉兩得。此外，遊戲中的人物有"地、火、風、水、黑暗、光明"六種屬性，遭遇時還有騰空和落地兩種不同的狀態，面對不同屬性、不同狀態的敵手，都有其不同的克制之法。而在地圖方面有山路、叢林、湖泊等地形，在加上黑夜、烈日、雨天的變化，人物在戰鬥中的屬性會受到地形和天氣的影響，玩家設定戰術時考慮的就會很多，大大豐富了遊戲的可玩性。

以對話系統交流隊友感情









▲遊戲中的人物造型

由於戰鬥時與隊友的感情好壞將決定你的戰鬥實力，因此在遊戲進行中，就要特別注意與隊友之間的感情培養，這就需要通過對話來交流彼此的思想。在故事模式中，當你點擊畫面左下角隊友的頭像時，就會彈出對話方塊，你可以通過選擇其中的選項來表達你內心的想法，藉由彼此交流增進感情。而在對話系統中不同的選項，甚至也會影響到劇情的路線。而在特殊場合下，你的隊友也會主動跳出對話方塊跟你對話，向你提出建議或要求。除了主線劇情的進行



外，遊戲中還有設計一些特別的任務設定。主角透過與NPC的對話，會有一些特別的任務要求，如果玩家選擇承接任務的話，則當完成任務時會得到特別的獎賞或金錢。



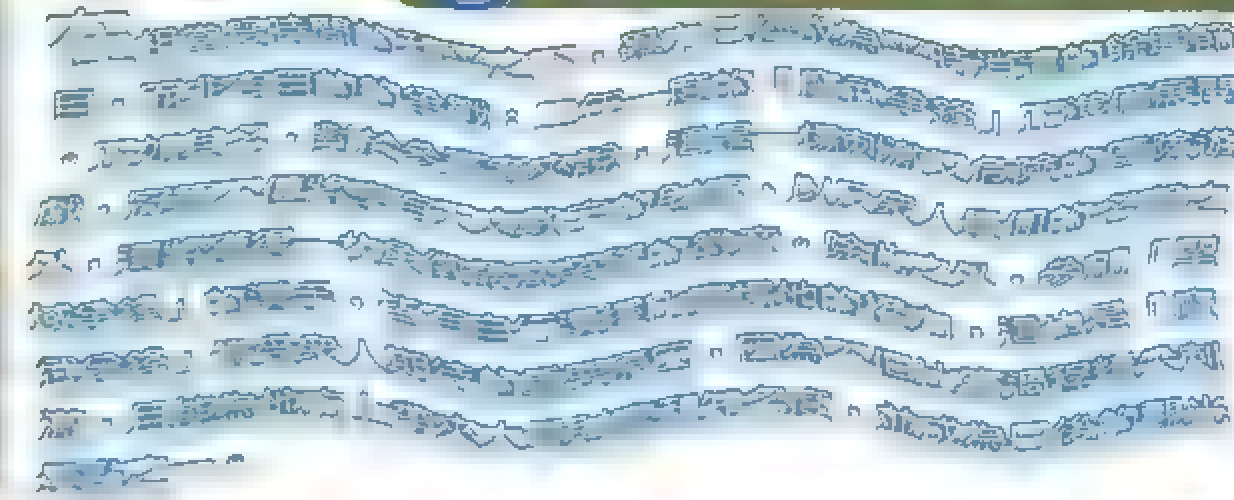


魔武爭鋒



◆製作公司：博喬科技
◆發行公司：未定
▶配　備：PIII-450
▶記憶體：未定
▶操　作：M、K





格鬥、動作和網路對戰皆包含在內

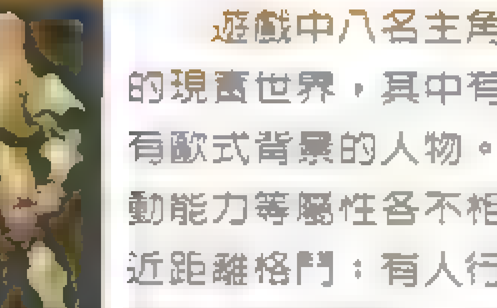




「魔武爭鋒」是一款結合格鬥、動作和網路對戰模式的新型態遊戲。在目前網路對戰遊戲幾乎是由即時戰略和第一人稱射擊遊戲雄霸的情況之下，「魔武爭鋒」的出現無異是為連線遊戲形態再添入新的元素，相信喜愛格鬥遊戲和動作遊戲的玩家，對此遊戲一定會愛不釋手。

遊戲中不但提供了各種效果不同的道具，甚至出現前所未有的超大型互動物件，例如：玩家可以操控攻城車在場景中橫衝直撞，利用樹葉或是彈簧墊進行大跳躍，舉凡一切合理性傷害及碰撞性傷害，在遊戲中玩家都將一一感受。千萬注意自身周圍的地形地物，很可能在你通過城門時，會被城門砸傷或是一不小心成為爆走石像的腳下亡魂。

角色特色鮮明　玩法多樣化



遊戲中八名主角的文化背景相當接近目前的現實世界，其中有大家熟悉的中國風格，也有歐式背景的人物。每名主角的攻擊招式、移動能力等屬性各不相同：有人身披重甲，擅長近距離格鬥；有人行動緩慢而脆弱，但卻能以遠距法術及隱形、分身幻術制敵；也有角色純靠速度取勝。玩家可以自由選擇操控八名能力各擅勝場的角色，在精心建構的場地裡相互攻擊、友情支援，與其他七名玩家展開死鬥。







除了角色本身的格鬥技能和法術之外，玩家還可利用場景裡豐富多樣的陷阱和道具來陷害對手，或是加強自身的各項能力。在分組對抗模式時，甚至還能和線上隊友施展合作技來一起圍毆目標對手。在戰鬥中玩家們將能明顯地感受出對手玩家的個性是落井下石，或是火爆浪子。

美術風格直追遊樂器畫面

「魔武爭鋒」的美術風格與一般PC Game不大相同，是採取遊樂器風格來設計角色及場景，不但讓遊戲畫面看起來色調更鮮明豐富，而且也更能夠讓玩家融入遊戲之中。在遊戲中所能看到的任何一草一木，全是3D模型即時運算出來的，從貼圖上便能看出美術的功力，在材質和精細度上，絕對是不偷工減料，即便是在遊戲中看不到的小地方，美術都花了極大的心力，只為了呈現給玩家最高的視覺享受。





▲非常漂亮的戰鬥場景。

◀有巨石為屏障的場景。

舞台式場景創意十足

場景雖以不同國度為設計依據，當然也得將角色因素融入構思之中，場景應遊戲性的需求，皆以「舞台式」的型態呈現，因此在創意發想上除了要求不同國度的特色與美感外，並且仍要表現出優異的遊戲執行效率，也是不能避免的。每個場景除了融入文化色彩外，天馬行空的將地形與地物做巧妙的組合與搭配，才能將過往刻板的印象，改以煥然一新的感覺。

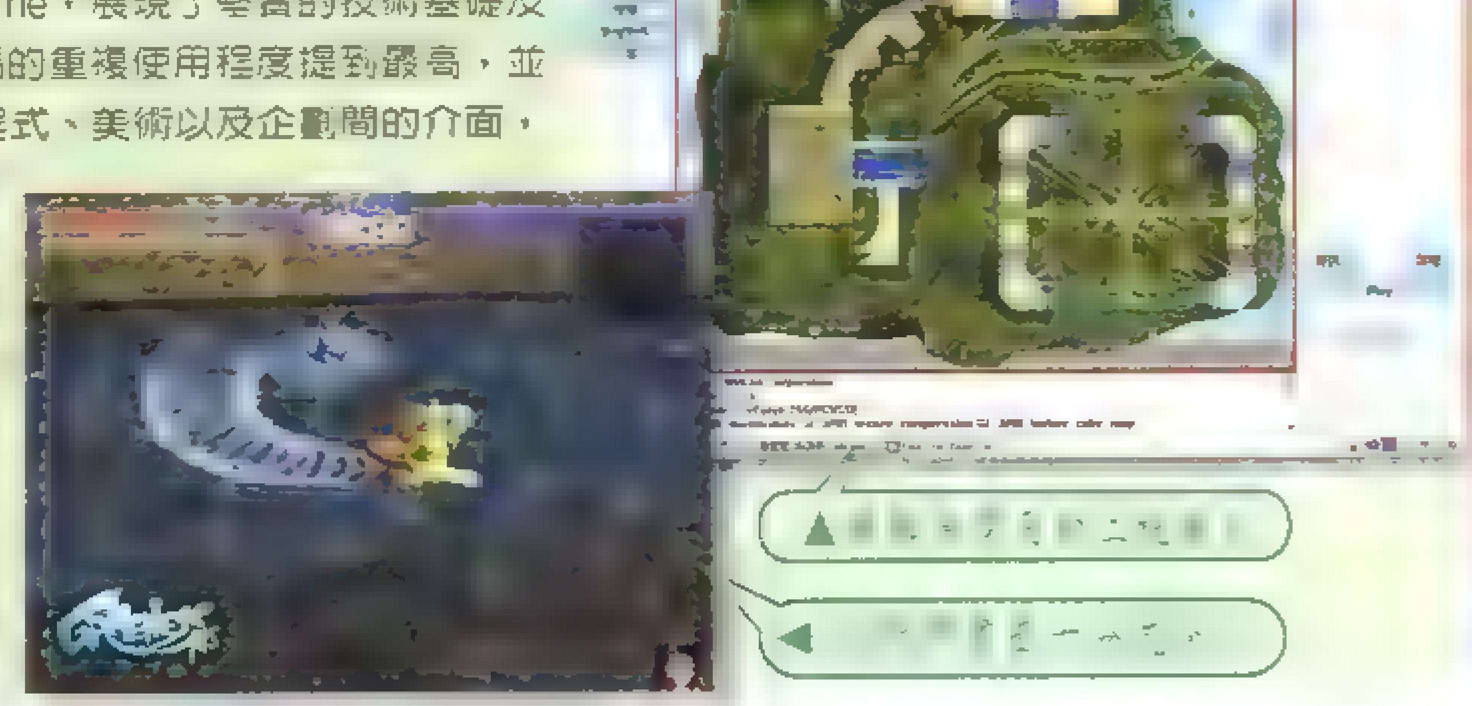


▲[illegible]

▶[illegible]

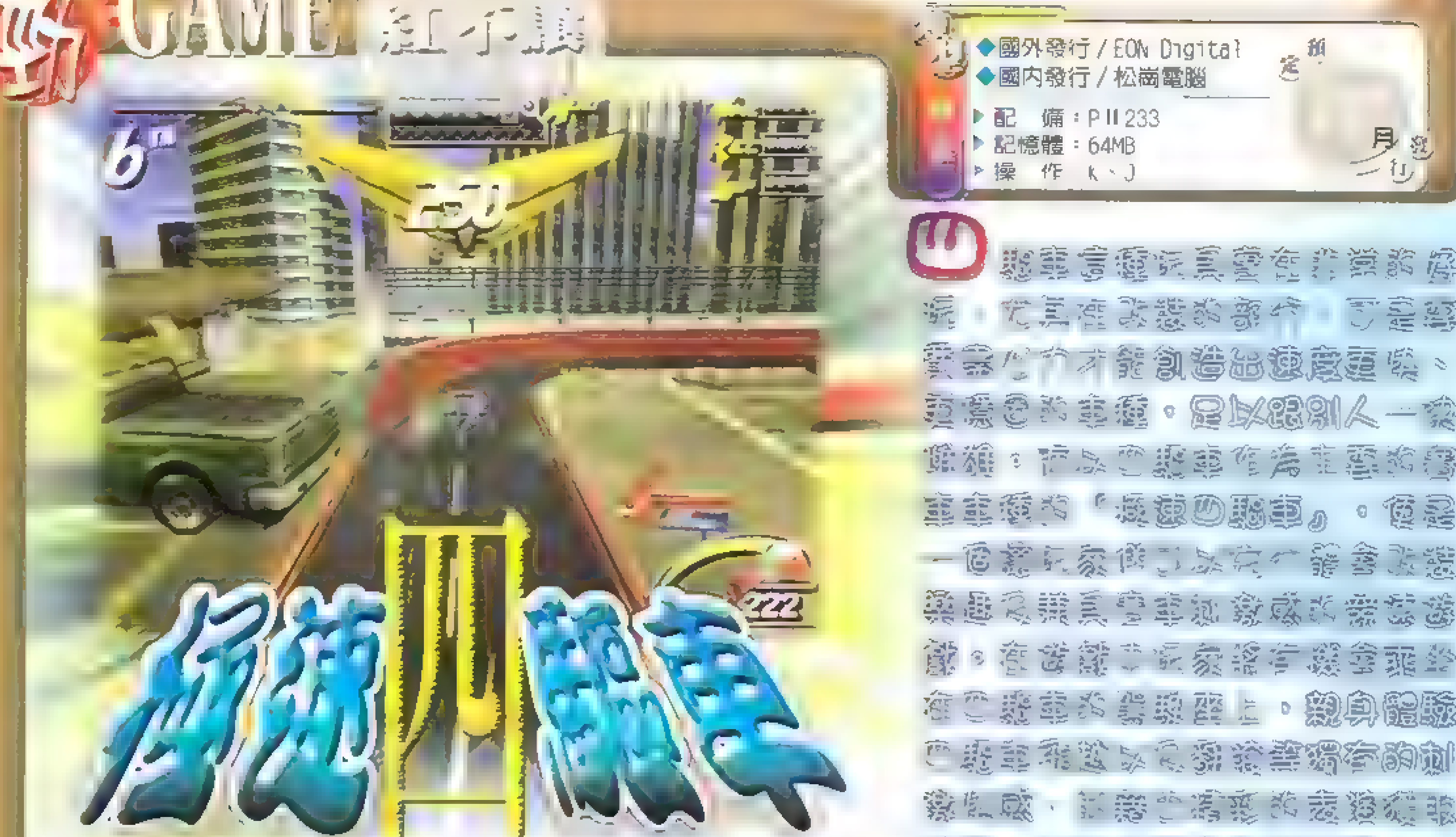
優良的遊戲核心引擎

「魔武爭鋒」這款國內目前少見的3D動作遊戲，是由博喬科技設計，遊戲核心引擎Veda Engine，展現了堅實的技術基礎及管理效率。Veda Engine將程式碼的重複使用程度提到最高，並且以最直覺的方式，提供一個在程式、美術以及企劃間的介面，讓工作的效率能因此而大幅提昇。同時Veda Engine目前已經內嵌Python描述語言，在不更動原始碼的情況下，遊戲設計師就可以更改遊戲的細節。在這麼功能強大的遊戲引擎為輔下，相信「魔武爭鋒」這款3D動作遊戲，必能為國內動作遊戲創下一新的里程碑。



▲[illegible]

◀[illegible]



完全不同的超速度體驗

◆國外發行 / EON Digital
◆國內發行 / 松崗電腦
▶配　備：PⅡ233
▶記憶體：64MB
▶操　作：K、J

預定 月發行

[illegible]，尤其在攻擊的部份，可是要[illegible]才能創造出速度感、真實感的車種，足以跟別人一較雌雄；而以四驅車作為主要的賽車車種的『極速四驅車』，便是一個讓玩家們可以完全體會[illegible]真實車速感的賽車遊戲。在遊戲中玩家將有機會乘坐在四驅車的駕駛座上，親身體驗四驅車飛越以及翻滾等獨有的刺激快感，[illegible]。

賽車遊戲一直是許多人的最愛，而在市面上所推出的這類型遊戲也是不勝枚舉，種類之多真足以令人眼花瞭亂。最近由松崗電腦即將推出的「極速四驅車」，雖然也是一款以競速為主的賽車遊戲，但是特別的是遊戲中的賽車完全是以四驅車為主，玩家將有機會乘坐在四驅車的駕駛座上，享受在競速跑道上狂奔的樂趣。和傳統賽車遊戲不同的是，玩家將經歷相當特殊的跑道環境，包括了可以飛越的坡道、地表突然突起的小丘等等，而乘坐在四驅車上，不同的視野及貼地感，更是將帶給玩家完全不同的速度感受。



▲[illegible]



▲騰空飛起是遊戲中常見的畫面

[illegible]

事實上，在「極速四驅車」裡，玩家所控制的車輛，有很多時間都是在空中飛馳的，並非永遠都待在地面的跑道上。因此，遊戲中特別增加了特殊的「空中里程數」的設定，當玩家所控制的車輛在空中跳躍並翻滾時（白話一點，就是做出各式各樣的特技動作），將可以獲得「空中里程數」。做出的動作難度越高（例如，360度翻滾然後安全落地），或是跳躍的距離越高、越遠，則可以獲得較多的「空中里程數」。在遊戲結束後，玩家可以運用所獲得的「空中里程數」調整車輛，或是購買一部新的車輛。無疑的，這是『極速四驅車』最特別吸引人的地方！



▲四驅車的底盤選擇是很重要的



▲這個飛行可獲得不少空中里程數吧

接近真實的駕駛感受

當然，除了可以在空中做出各種高難度的動作之外，「極速四驅車」的地面奔馳經驗也是相當令人振奮的。除了大量的小丘和跳台之外，變化多端的跑道更挑戰著玩家的駕駛技術，遊戲中給玩家的感受，就如同坐在真的車輛中駕駛一般，你會驚覺原來這些體型小的玩具車輛，竟如此的擬真：你將感受到四驅車的輪胎所帶來的超強抓地力，可以在幾乎不用減速的狀況下「滑」過大角度的彎道。此外，玩家也可以啟動四驅車的噴射引擎，在瞬間加速的速度感中，快速地將對手遠遠的拋在腦後。然而，啟動噴射引擎將會加速電池電量的消耗速度，因此必須明智的控制電池的消耗速度。


▼ 啟動噴射引擎飆向極速




▲ 過彎的力道真實感十足

▼ 這是另一車種速度惡魔。

▲ 遊戲中提供的車種「狂野飛輪」

極具特色的各類型車輛

在《極速四驅車》中，玩家可以選擇的車輛類型一共有三種：速度惡魔（Speed Demon）、狂野飛輪（Wild Wheels），以及空中霸者（Aeroblasters）。從各種類型的名稱，您便可以知道它們各所擁有的特色。速度惡魔，顧名思義，擁有超高的急速。而所謂的狂野飛輪，指的是4x4的巨型怪獸車輛，只要一靠近這些車輛，便會有被壓碎的危險。最後，空中霸者將可以讓您在空中停留較多的時間，並發揮特技特長。然而，無論您選擇哪一種類型的車輛，極佳的操控技巧才是讓您獲勝的不二法門。前面所提到的三種類型車輛之下，共有16輛不同的車輛可以供玩家選擇。此外，為了讓玩家能夠體會各種車輛在不同類型的跑道上所能發揮的性能，設計小組特別提供了多達24條的跑道讓玩家盡情的挑戰。



[illegible]多變化的遊戲模式

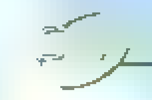
在單人遊戲中，「極速四驅車」提供了多種遊戲模式供玩家選擇，包括了遊樂場模式、時間賽模式、冠軍賽模式以及表演賽模式。藉由這四種不同的模式，讓玩家不管只是想輕鬆悠閒的繞兩圈，或者想體驗一下競速的快感，甚至想要向冠軍杯挑戰，都可以自由的找到適合的玩法。除此之外，遊戲還提供了特殊的特技挑戰模式，玩家可以在專門為了四驅車所設計的特技表演場地中，訓練自己的特技技巧，好在真正的比賽中有更好的表現，並能夠獲得更多的「空中里程數」。

強悍的電腦對手 與有趣的連線對戰

當然，如果玩家所面對的對手都是一些差勁的角色，那麼實在是令人洩氣的一件事。遊戲製作公司也深知這一點，因而他們在人工智慧的部分下了相當大的功夫，並且創造出相當強悍的電腦對手，只要您一不留神，電腦對手便會毫不留情地超越您並直奔終點線。對於那些自詡為競速高手的玩家而言，這些電腦對手可能仍會不夠看，沒關係，遊戲中也提供了區域網路（LAN）對戰的功能，讓玩家能夠彼此間互相切磋技巧，並嘗試挑戰各種特技。


▲ 搭配漂亮場景的賽道


▲ 要超越對手可不是那麼簡單的



Magic & Mayhem : Art of Magic

魔法亂世紀

◆設計公司 Betresda Softworks
◆發行公司 英特衛多媒體聯合國
▶配　　備 Pentium II 300
▶記 憶 體：64MB
▶操　　作：K、M

預定 月 發行



你知道遊戲史上最暢銷的回合制戰略遊戲是那一套嗎？也許有人已經猜到了，沒錯，就是《幽浮》（XCOM:UFO Defense）這套遊戲。當年設計《幽浮》這套遊戲的兩兄弟：Julian Gollop與Nick Gollop，以極低成本默默地創造了一個連大公司也不一定能夠獲得的空前成功！幾年前，這兩兄弟挑戰即時戰略領域，設計出《80魔天尊》這套遊戲，在當時以嶄新的創意和玩法奪得多項大獎；不過他們並不因此而滿足，更在今年再度聯手，以全新研發的3D引擎，創造出新型態的即時戰略遊戲：

《魔法亂世紀》！

注重戰鬥部分的即時戰略

要解釋《魔法亂世紀》到底是怎樣的一套創新遊戲並不容易，《魔法亂世紀》雖然是即時戰略，但它著重於戰術層次的戰鬥（也就是沒有採礦，砍樹等煩人步驟，只有指揮小隊與敵人對決），可是和當年的《幽浮》比起來，其即時性的會戰場面更加精彩而且讓人熱血沸騰。《魔法亂世紀》的作戰節奏就像《暗黑破壞神》般刺激，不過玩家並非單槍匹馬一人衝入敵陣中與鬼怪廝殺，而是在彈指間召喚出各式神怪和生物來替你執行殺戮的動作，施展出各種威力驚天動地的法術來痛擊你的對手！此外，《魔法亂世紀》中有著傲視群倫的豐富世界設定，曲折劇情、人物成長的設定，更是個張力十足的角色扮演遊戲！





3D戰場上呼風喚雨、召鬼喚龍的魔法至尊

在《魔法亂世紀》中，玩家扮演的角色是一名巫師，擁有召喚強力魔獸及施展致命法術的力量。而魔獸和法術，正是你在3D真實戰場上用來毀滅敵人巫師的二大武器！在每一場戰役開始前，玩家可以搭配好自己想召喚的魔獸和要使用的法術，當全即時的戰鬥展開之時，你可以製造出弓箭手與騎士、召來獵鷹獸或蛇髮女妖、甚至喚出渾沌惡魔和翡翠巨龍，來指揮這屬於你的強大軍隊，用陣形、用戰術、用奇襲、用伏兵、用快攻、用包夾，將不知死活的敵人踏成爛泥！

在同一時間，你可以對自己軍隊或敵軍施展各式不同用途的法術，使勝負之分更為明顯！你可以對你的大軍施展嗜血之術和鋼鐵護盾術，讓他們成為無所畏懼的殺戮機器，或者向你可憐的對手軍隊施展詛咒之歌、隕石之雨、直接埋葬術、甚至末日啟示錄等足以毀滅一切的封印禁術，讓擋在你面前的一切敵人化成灰燼！更特別的是，玩家還可以將你的巫師變化成擁有不同能力的生物，或復活已死的部隊，將它們編成不死之軍為你所用！

三大陣營：秩序、中立、混亂





在《魔法亂世紀》的單人劇情模式中，有史詩般精彩的劇情，和 30 個波瀾壯闊的全 3D 關卡。你所操控的巫師將會隨著遊戲的進行、上古神器的收集、以及任務的完成，而學到更多技能、更強大的特殊能力和破壞性法術。當然，玩家可以決定自己巫師的成長方向，遊戲中有三大陣營的法術和召喚獸，分別是"秩序"、"中立"、"混亂"（這部份也是此遊戲之所以能有多重變化性，並大獲好評的重要特點！）。

遊戲中巫師要靠媒介來和圖騰來施法，雖然媒介相同，但不同陣營的圖騰卻可以召喚出不同性質的生物。例如最稀有的媒介之一：鑽石，用混亂的圖騰來配合施法可以召喚出"巨龍"，用秩序的圖騰來配合召喚出的則是"風暴巨人"。在多樣化的組合之下，《魔法亂世紀》遊戲中總共可以施展出 50 多種不同法術，近 30 種各式生物！其內涵之豐富絕非其它一般 RPG 或即時戰略可比。

巫師特性可讓玩家自由發展



再來，玩家的巫師除了可以選擇陣營，經由升級所提升的屬性不同，最後會造就出來的巫師能力也相去甚遠。舉例來說，玩家可以專注提升巫師的魔法力，讓巫師在戰場上能不斷施展各式法術來幫助自軍，毀滅對手！或者提升巫師的攻擊力、防禦力、以及生命值，讓巫師可以身先士卒，成為能在亂軍中以一擋百的無敵大將！再細分下去，玩家可決定讓自己的巫師成為專精攻擊法術的大法師、回復法術的最高牧師、或補助系法術的大祭師！選擇權完全操之在玩家手上，因此而延伸出的戰術兵法更是多不勝數！這種將角色扮演的精髓完全融入即時戰略的遊戲，也難怪會名列國外各大網站期待排行榜的前五名達半年之久！

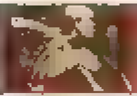
變化更多的多人連線模式





單人模式就已經如此精彩，《魔法亂世紀》的多人連線模式之樂趣更是不在話下！在多人連線模式中，玩家除了可以使用自己擁有獨一無二屬性的巫師，和其它 7 人進行超大規模的殊死混戰外，更可以和朋友以 2 對 2、3 對 3、4 對 4 的方式分組對抗，試想，一個 4 人全為魔法系的巫師的隊伍，對上一個 4 人全為近身戰戰將的巫師會是什麼樣的驚人戰況！全為混亂陣營擁有毀滅性法術的 4 個巫師，對上全為秩序陣營備齊神聖性防護法術的 4 個巫師又會是如何的激烈！

各類型遊戲的綜合體



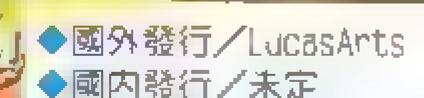


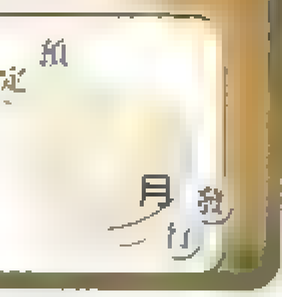
要將《魔法亂世紀》這套遊戲定位是很不容易的一件事，因為它有著角色扮演的精神、即時戰略的玩法、和動作遊戲的快感。也正如此，把類型的框架硬生生地加諸在這個遊戲上實在沒有意義！真正重要的是，它完全承襲了當年《幽浮》那種顛覆類型界限的革命性精神，更同時保有層出不窮的驚奇、靈活的變化性和自成一家的獨特風格！綜合以上諸多特點，以及創新 3D 引擎所營造出的真實戰場，再加上讓許多玩家引頸期待的多人連線模式。《魔法亂世紀》絕對是一個 RPG 玩家和即時戰略迷們都不可錯過的年度之作！

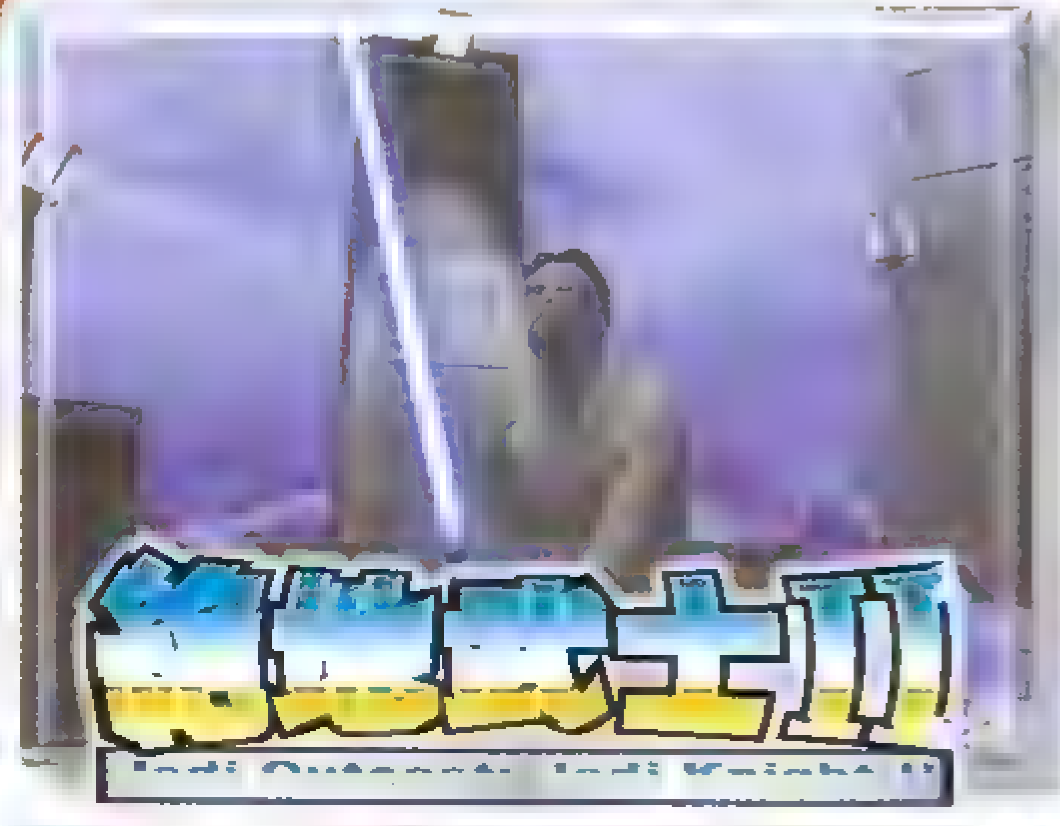
◆國外發行／LucasArts
◆國內發行／未定

▸機　種　未定
▸記憶體：未定
▸操　作：鍵盤 滑鼠

預定 月 發行







採用《雷神之鎚3》引擎

《絕地武士2》是由以動作遊戲《毀滅巫師》享譽盛名的Raven Software設計，遊戲採用《雷神之鎚3競技場》的引擎。該引擎做出了可反射的表面、精緻的角色模型、與優異的光影等令人讚賞的效果。據了解，當光劍出鞘時，一道適度色彩的劍光會自動地投射在鄰近的角色身上。光劍是卡特龍在遊戲裡的主要武器，在戰鬥中它可以在牆上留下紅色赤熱的擦痕，並磨出白色的閃光，讓光劍戰鬥顯得和電影一樣真實。Raven在遊戲中使用多邊形對多邊形的碰撞偵測技術，讓光劍對決看起來不止是普通的打鬥場面而已，所以鬥劍效果更優於遊戲的第一代；遊戲所採用的呈像技術，能在地面上即時地顯示卡特龍與其他角色的影子，甚至其臉龐上都能反映光的照射。另外，角色模型本身由於大量採用多邊形計算，因此相當精巧，再加上多邊形吻合的天衣無縫，因此模型的視覺效果也令人印象深刻。例如，主角卡特龍的外形看不出有多邊形鋸齒狀，而身上穿的毛線衣，看起來就像真的毛線衣，而不像是一塊貼圖。

▼遊戲襯托光劍所使用的特效，堪稱一絕



1995年上市的《死星戰將》是LucasArts第一套以星際大戰系列為主題的射擊遊戲，它讓玩家扮帝國反抗軍人凱·卡特龍（Kyle Katarn），使用各種武器和突擊隊、機器人以及賞金獵人戰鬥，防止皇帝解決反抗軍叛亂行動。兩年後的《死星戰將2:絕地武士》（Jedi Knight: Dark Forces II）除了支援多人共玩外，更因為讓玩家能和電影及小說中的絕地武士一樣巧妙地使用原力，深獲遊戲迷及遊戲評論家的激賞。LucasArts並非以第一人稱動作射擊遊戲聞名，但它的射擊遊戲卻在電玩界裡頗為知名。《死星戰將》是該公司第一套名利雙收的動作射擊類型遊戲，但業界沒有人拿它來和《毀滅戰士》（Doom），或者與《毀滅公爵3D》比較，原因是它自成一格的獨特設計，使它與眾不同。在《絕地武士》上市四年後，LucasArts正式宣佈另一套續集《絕地武士2》（Jedi Outcast: Jedi Knight II，暫譯）即將於2002年春季上市，玩家這回仍將扮演卡特龍。

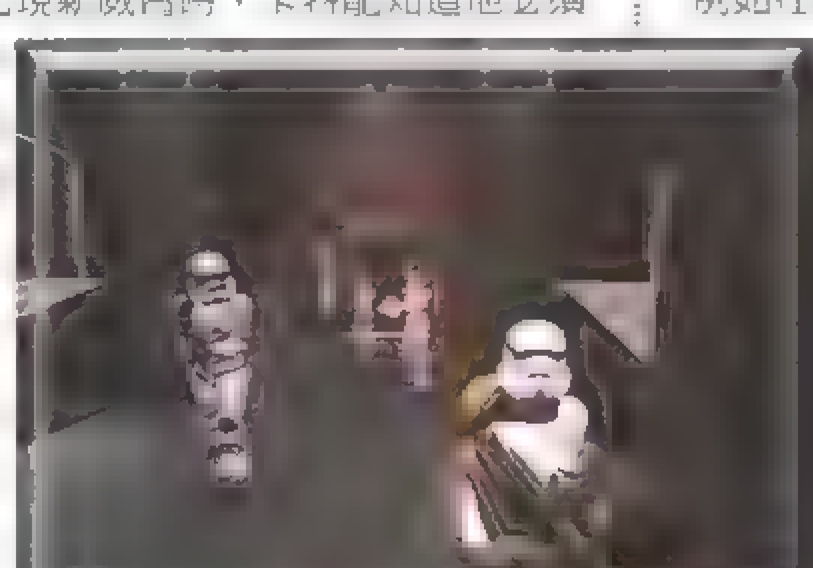


▲戰機、機器人[illegible]會在遊戲上現



卡特龍復出解求銀河

遊戲的故事發生在《絕地武士》第一代劇情結束後十年左右的時間。自從卡特龍報了父仇，並且解救了絕地之谷（valley of the Jedi）後，由於害怕墮入黑暗面，卡特龍把光劍交給路克天行者，發誓不再使用它；然而當銀河再度出現新威脅時，卡特龍知道他必須復出，解救銀河的未來，。目前已知的遊戲地點包括納爾沙達亞（Nar Shaddaa）、雲市（Cloud City）和在雅汶四號行星上的絕地學院。在前作中許多玩家所熟悉的角色會在續集中出現，特別是卡特龍那位忠實的且情如兄弟的駕駛賈強．渥斯（Jan Ors），將在遊戲裡扮演要角。和前兩套系列遊戲一樣，《絕地武士2》仍是一套強調角色導向的遊戲。然而，和《絕地武士》不一樣的地方是，遊戲裡面的角色扮演的成份並沒有那麼明顯，例如在光明和黑暗面之間選擇的能力，但如果您在闖關時遇到人便毫無理由地砍殺，遊戲裡的NPC若看到您，便會儘可能地閃躲。



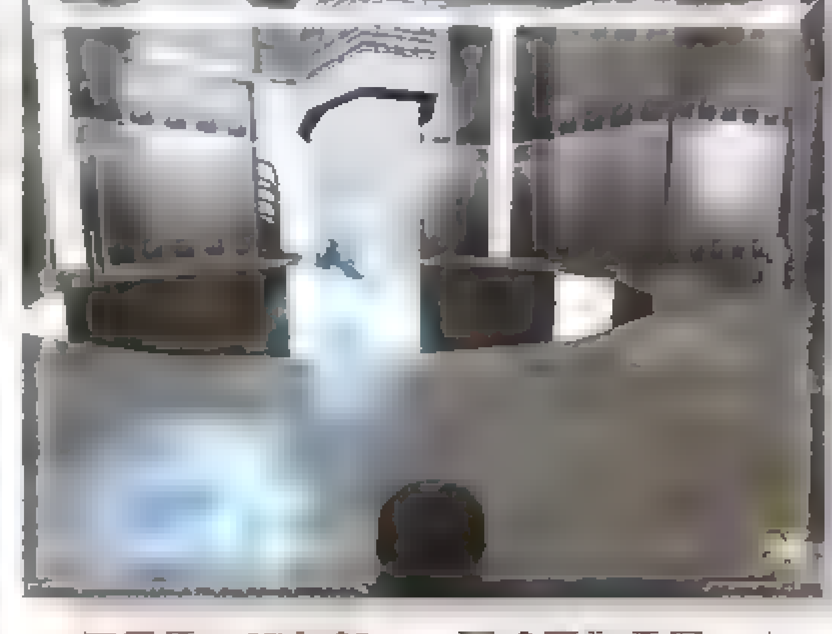
▲玩家可以選擇第一人稱視角進行遊戲



敵人AI會隨對手改變

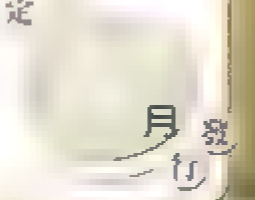


扮演卡特龍的玩家可在單人或多人遊戲模式中，使用各種在星際大戰世界裡出現的武器、原力和光劍挑戰各關卡。遊戲裡的敵人是十分可怕，這些角色的AI將會依您的狀況自動地改變。例如，如果突擊隊在人數上具有壓倒性的勝利，他們的行動會更英勇，而且不放過任何可以殺您的機會。但如果戰局有利於您，敵人通常會逃跑到有利的守備位置。玩家在冒險中可視狀況進行戰鬥或潛入進行遊戲，除原力和光劍之外，手槍、步槍與手榴彈等，也是可以使用的武器。遊戲的多人共玩的模式包括絕地訓練模式（Jedi training）及隊伍制合作模式（team-based cooperative play）。在遊戲進行上，玩家可以選擇以第一人稱或第三人稱視角來玩《絕地武士2》，由於玩家對抗敵人時會比第一代遊戲更依賴光劍，因此選擇第三人稱視角比較有利於您，因為它讓您比較容易能看清楚週圍環境，使您可較輕鬆地判斷敵人和您之間的距離和角度。和絕地武士一樣，卡特龍可用光劍擋住雷射光攻擊，並且可以在於原力的有效攻擊範圍內將雷射光彈回攻擊他的敵人。光劍的控制和滑鼠移動及方向鍵的方向有關。當然啦，身為一位絕地武士，可以使用的最強大武器非原力莫屬。《絕地武士2》承襲第一代的所有原力，包括推力、跳躍及速度等，但也有新的原力會出現在遊戲中，如使用念力的能力。該原力可以使用在各方面，例如欺騙守衛將注意力移到另一個方向，而讓您潛入之前所無法進入的基地，以完成您的目標。



▲使用原力攻擊敵人，可達不戰而屈人之兵的效果





◆國外發行／CAPCOM
◆國內發行／第三波

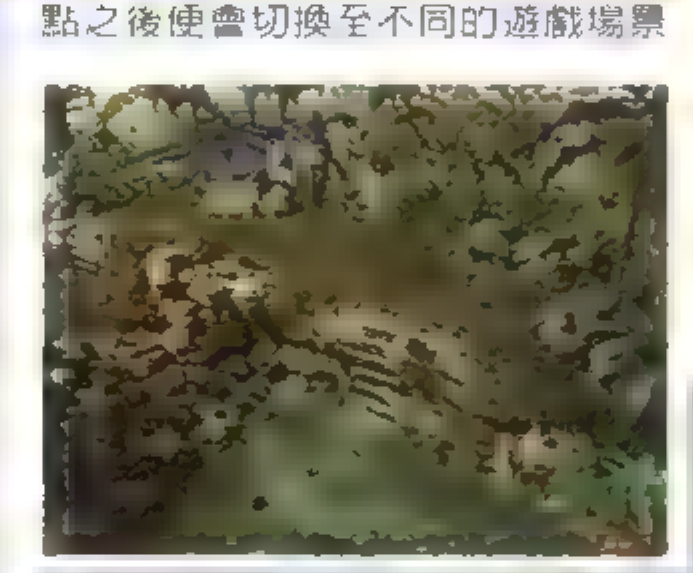
▶機　種：P-233
▶記憶體：64MB
▶操　作：M、K、J

預定　月發行

[illegible]

場景處理方式參考電影視覺效果

在累積了惡靈古堡前兩代的製作經驗之後，Capcom 公司將其精華完全濃縮至恐龍危機當中，其中最大一個突破便是遊戲場景的處理方式。惡靈古堡系列的遊戲場景都是事先經過3D繪圖工具加以計算完成，然後再將它轉換成純2D遊戲背景資料，再把完全3D製作的物件與人物放置其中。玩家在進行這款遊戲的時候，每次一走到場景特定地點之後便會切換至不同的遊戲場景





裡頭，藉以製造出類似電影鏡頭的視覺效果出來。



恐龍危機裡頭的敵人不再像是惡靈古堡2那樣的頻繁出現，而是回歸類似惡靈古堡的那樣設定方式，使得玩家不用再以打倒所有恐龍為遊戲最大目的，得以將遊戲重點完全擺在解謎這點上面。一道又一道有著 DDK 驅動裝置的大門，

解謎為遊戲重點

使得蕾吉娜一邊得要找出兩把鑰匙所在，一邊還得要找出正確密碼出來，因此您必須要好發揮勇者到處搜刮與尋找的標準精神，一定要將目前能夠抵達場景當中的任何一個角落都不能放過才是。

如同惡靈古堡系列發展至二代以後的情況一下，恐龍危機 2 不再是採用單位遊戲主角制，而是像惡靈古堡 3 那樣會隨著劇情發展在不同遊戲主角之間進行切換。一位是來自一代的唯一女英雄蕾吉娜，另外一位則是相信權力至上的迪藍。也就是因為這樣的遊戲故事安排之故，在男主角與女主角互相交換行動的情況之下，使得迪藍與蕾吉娜都各自擁有擅長主武器與副武器，特別是副武器的出現更加突顯其重要性存在，因為很多時候您



得要好好利用男主角與女主角副武器的不同特性，來加以突破那些有著藤蔓或是電子鎖的大門防線，否則遊戲劇情可就會無法順利進行下去。

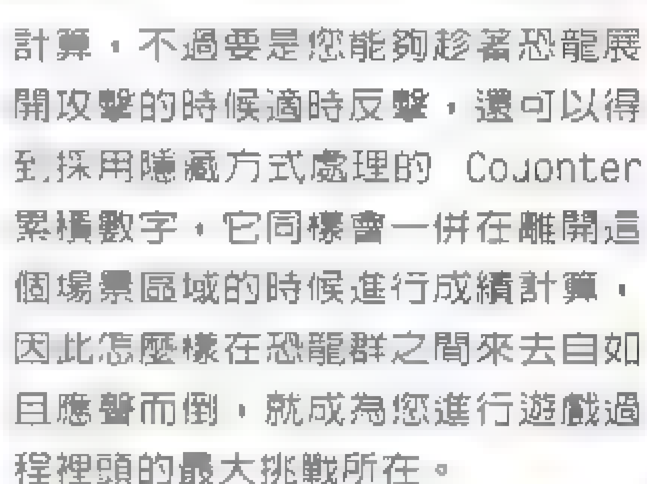




擊倒點數

恐龍危機 2 一個最大的遊戲系統改革，就是徹底顛覆傳統冒險解謎與動作射擊遊戲的舊有藩籬，創造出另外一種全新的武器與道具取得方式。為了因應遊戲進行過程當中需要的大量補給需求，製作小組於是增加了擊倒點數這個全新遊戲系統。每打倒一隻恐龍，就會獲得該隻恐龍的基本擊倒點數，如果您能夠在一定時間之內連續打倒更多隻恐龍的話，那麼隨著 Combo 數字的不斷增加，到時候您在離開這個場景區域之後的擊倒點數就會變得越來越高。



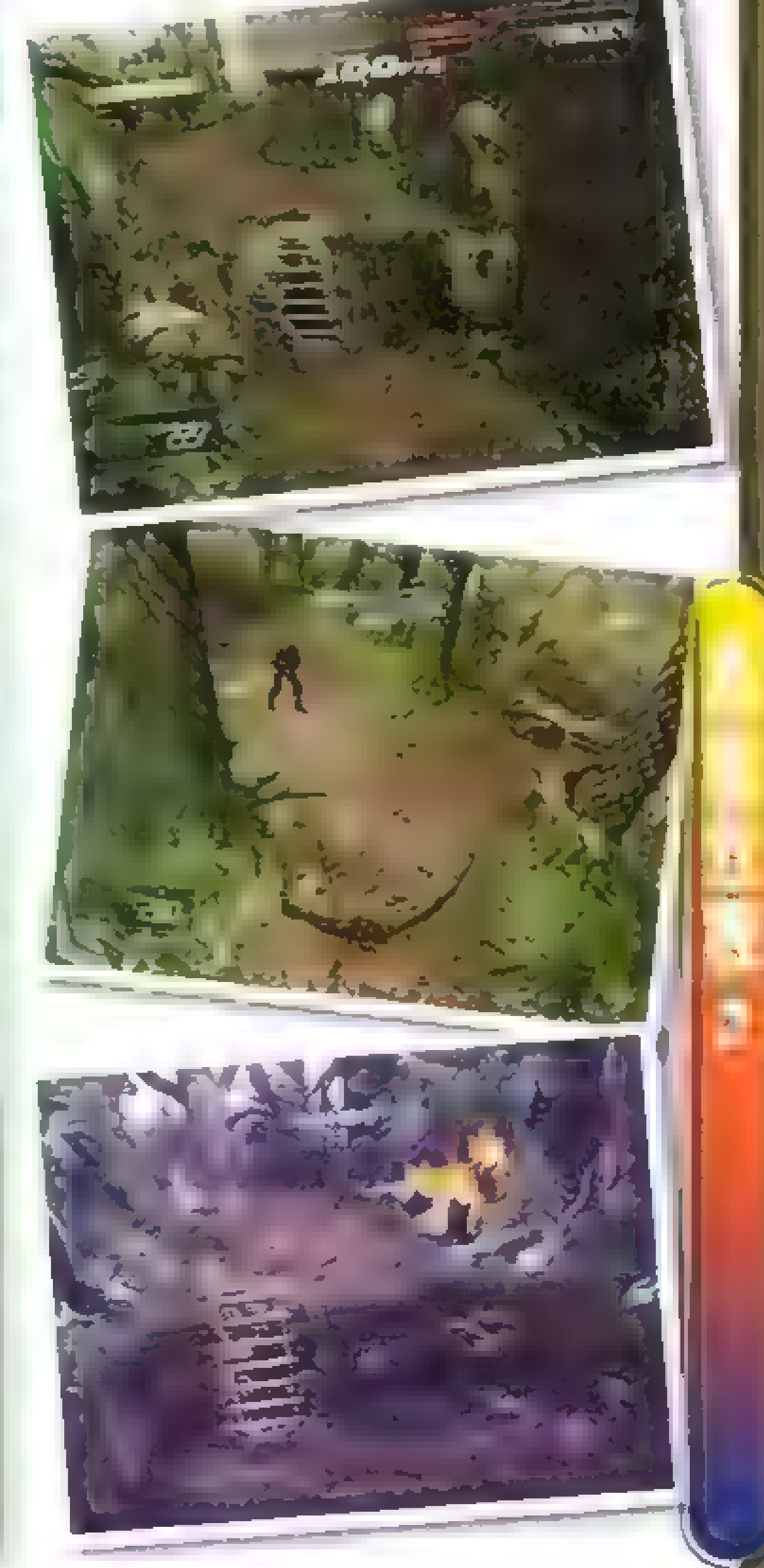


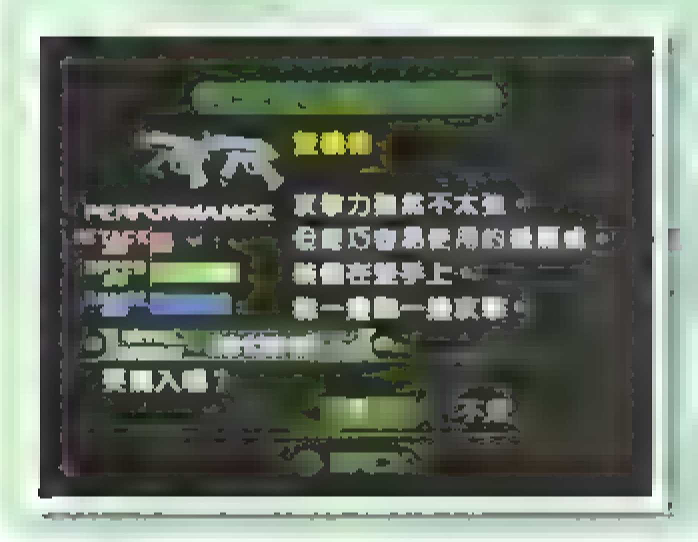
特別值得一提的一點是，如果在這個場景區域您完全毫髮無傷的話，還可以額外獲得一定的獎勵性擊倒點數喔！當然啦！要是您一個不小心在累積 Combo 數字途中遭到恐龍咬傷的話，那麼就會導致 Combo 累積數字自動歸零以便重新計算，不過要是您能夠趁著恐龍展開攻擊的時候適時反擊，還可以得到採用隱藏方式處理的 Counter 累積數字，它同樣會一併在離開這個場景區域的時候進行成績計算，因此怎麼樣在恐龍群之間來去自如且應聲而倒，就成為您進行遊戲過程裡頭的最大挑戰所在。

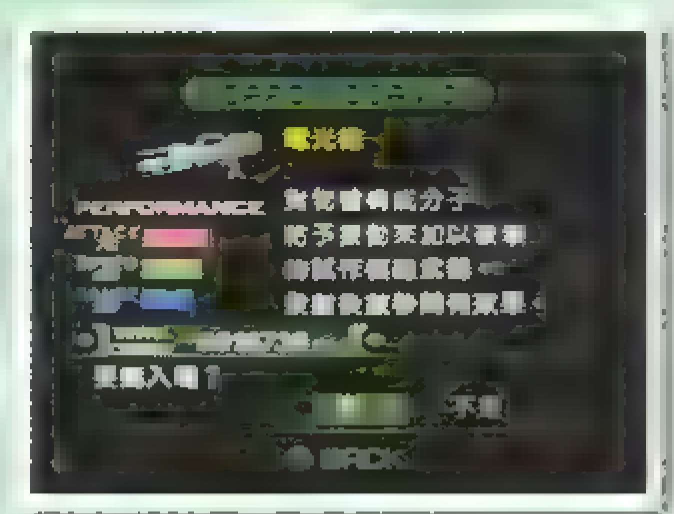
如何利用擊倒點數

至於要怎麼樣來好好利用這些越來越多的擊倒點數呢？隨著遊戲劇情的不斷進行，您可以在一些特定場景之牆壁上面找到一個類似終端機的機器，藉由它進入一個寫有 SHOP 與 SAVE 字樣的終端機畫面當中。而SHOP 當中一共有四個不同選項，分別能夠讓您添購武器、道具、彈藥與工具，而且隨著遊戲劇情進行到一定程度之後，它的採購選擇也就會變得越來越多，所以您最好養成定期調查的良好習慣，以便可以讓您殺起恐龍起來變得更為遊刃有餘。由於遊戲有著男主角與女主角的設計，所以除了少數共通的武器選擇之外，其餘武器的種類與特性可是大不相同，特別是您剛剛開始以 NORMAL 難度進行這款遊戲的時候，將會很快發現兩人的火力落差所在，因此除了您得要好好利用彈藥數量來補其不足之處之外，還得要設法賺取更多的擊倒點數以便早日入手威力強大的新型武器。

最重要的一點是，就跟今年暑假期間發行的洛克人 X5 一模一樣，恐龍危機 2 同樣是一款直接從 PS 版本改版過來的遊戲作品，而且為了方便那些完全不懂日文的玩家得以快速進入狀況，所有的遊戲訊息都會將以中文面貌完整重現。









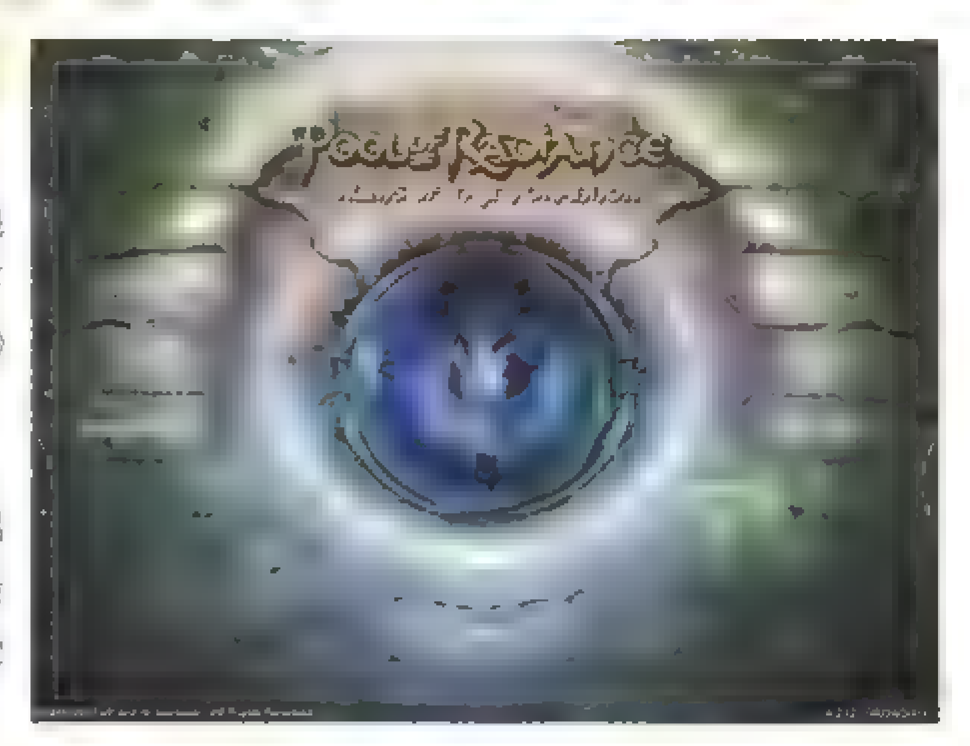
◆國外發行／UBI Soft
◆國內發行／第三波

▶機　種：P-300
▶記憶體：64MB
▶操　作　M、K

提到《光芒之池》，相信許多骨灰級玩家一定對這套經典RPG記憶猶新。它是SSI在1988年，第一套採用「龍與地下城」規則，以「被遺忘國度」做為背景設定的電腦遊戲。相隔十年之後，SSI終於今年底推出的《光芒之池～迷斯卓諾遺跡》（Pool of Radiance：Ruins of Myth Drannor），將再度[illegible]。遊戲的故事發生在[illegible]年，也就是從金盒子系列結束的年代繼續往下發展。

第三版D&D龍與地下城

早期的金盒子以至於《柏德之門》及《冰風之谷》系列，都是採用第二版的「龍與地下城」核心規則，這個版本一般也稱為「專家級龍與地下城」（AD&D）。到了2000年，「龍與地下城」推出了第三版，而適逢其會的《光芒之池～迷斯卓諾遺跡》就成了第一套採用第三版規則的角色扮演遊戲。在種族方面，《迷斯卓諾遺跡》增加了混種獸人（Half-Orc）。在職業方面，增加了野蠻人（Barbarian）、術士（Sorcerer）及僧侶（Monk）。野蠻人是強壯的戰士，擁有狂暴戰鬥等專長；術士最大的特點在於不必事先記憶即可自由施法；僧侶的形象則深受東方武術的影響，擅長空手搏擊，並具有相當多的特殊功夫。



■遊戲一開始，玩者人物將被傳送到迷斯卓諾的遺址。左側的藍色物體就是傳送門。

極為豐富的遊戲內容

所謂的「光芒之池」，是一座傳送門，可以將各種怪物傳送到新菲蘭城（New Phlan）的核心區域。當年用來封印光芒之池的「秘鎖」法術遭到破壞，許多邪惡生物從傳送門冒了出來，大法師伊爾明斯特（Elminster）因而派遣一支頗有經驗的隊伍前往「迷斯卓諾」（Myth Drannor）進行調查。不料他們一進入這裡就從此音訊全無，在無可奈何的情況下，伊爾明斯特只好請求玩者的隊伍，前往「迷斯卓諾」探查究竟。這時，您自然而然就擔負起找尋那些失蹤人口的責任，「順便」還得查出這整個陰謀事件的幕後黑手究竟是何人。



這款遊戲除了主線劇情之外，當然還有多重的支線任務。大部分的角色扮演遊戲，在主線完成後就宣告結束了，但在《迷斯卓諾遺跡》，許多支線任務可以在主線任務完成後再去進行。除此之外，玩者進行到結局之後，如果選擇繼續再玩下去，所有的地城就會隨機再產生一次，讓玩者面臨一個全然陌生的環境。換言之，《光芒之池2》可以是個永無止境的探險，可以是個讓玩者一直玩下去的遊戲。



■遊戲的地圖畫面，玩者可在地圖上的任何地點插上旗子，並在旗子上面寫些註解文字。

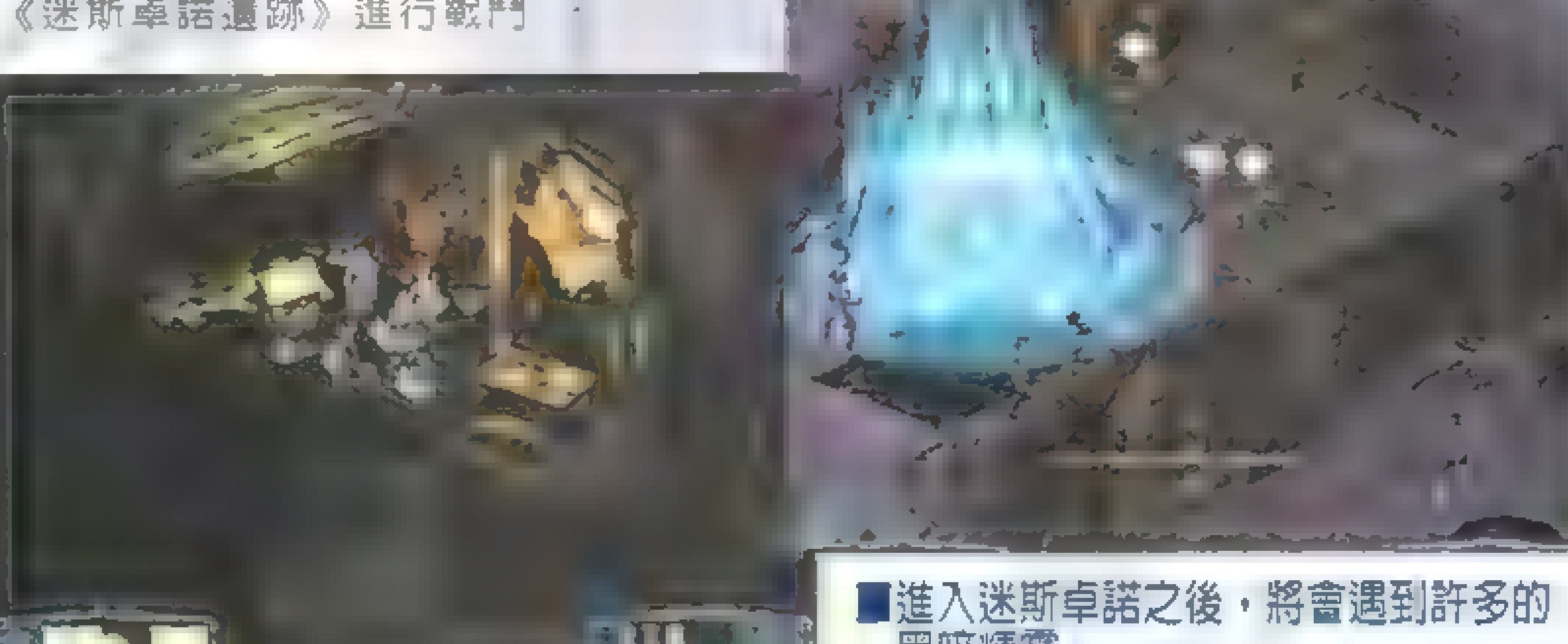


■建築物幾乎都有非常精緻的雕刻花紋。

著重策略的回合制戰鬥系統

《光芒之池2》平常在移動時是採即時制，進入戰鬥後就轉成回合制了。戰鬥進行時，敵我雙方的每個人物，都有一定的時間限制。時間一旦結束，不管人物是否有所動作，就會輪到下個人物。動作完成之後，如果還有剩餘的時間，可按空白鍵跳過，如此戰鬥的進行就會保持相當的流暢性。

另一方面，玩者在《迷斯卓諾遺跡》進行戰鬥時，必須將隱匿及掩護的概念考慮進去。舉個例來說，如果玩者的弓箭手躲在柱子後面攻擊，那麼他就可獲得隱匿的優勢（藉此提高防禦等級），敵人比較難傷到他。再者，假設玩者的戰士從黑暗處或濃密的樹叢衝出來攻擊，將可獲得掩護的優勢，這意謂著敵人的攻擊比較容易落空。如果能夠從敵人的兩側夾擊，將可獲得夾攻加權，這一招在對付難纏的頭目級怪物時特別有用。另外還有個可以在戰鬥中使用的選項，稱做集中專注力（Refocusing），它可用來評估作戰情勢，在主動權取得優勢，讓我方得以搶先攻擊。



■進入迷斯卓諾之後，將會遇到許多的黑暗精靈。

全新的技能系統

第三版D&D規則讓《光芒之池2》導入全新的技能系統，每個新人物依智力及職業的不同，可獲得不同的技能點數（Skill Point），花費這些點數換取技能及技能等級。此外，人物還可以選擇專長（Feat），與技能不同的是，專長只有會或不會，沒有等級的差別。玩者人物每提升三個等級，就可學到一個新的專長。有些專長可以讓人物施展特殊的攻擊，像是學會了劈砍專長，就有可能將身旁的敵人一刀劈成兩半。

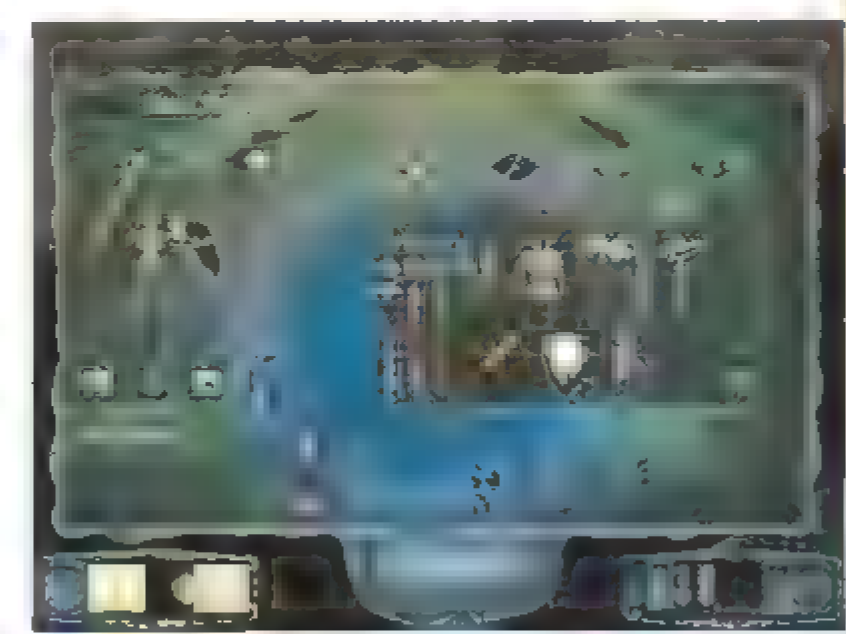


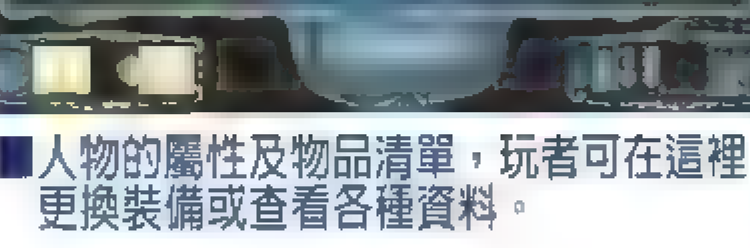
■創造人物，遊戲剛開始時最多可由四人組成隊伍。

■發現箱子的時候，千萬別客氣，把它打開就是了。

另外，有個稱做提升主動權（Improved Initiative）的專長也很重要——在回合制的戰鬥中，主動權愈高的一方，搶先出手的機率愈大，有時甚至可在敵人來不及還手之前就將對方給解決了。遊戲中總共有17種專長，其中大部分屬於防禦性質，可用來提升對抗某種魔法攻擊的豁免率檢定。各種職業都有特定的專長可以學習，但不同職業的專長可能會有重覆的情形。

在技能方面，《光芒之池2》比較特殊的地方，在於採用了集中精神（Concentration）這個第三版規則的新概念。以往在採用第二版規則的遊戲裡，法師在施法的時候，如果遭到敵人擊中，法術就自動宣告失敗。但在《光芒之池2》，如果遇到同樣的情形，法師可先進行集中精神的檢定，假若通過的話，仍可成功地施展法術。

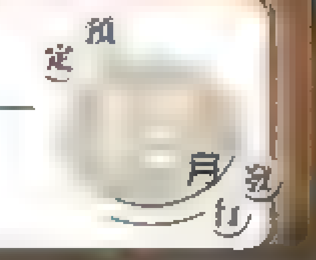




■人物的屬性及物品清單，玩者可在這裡更換裝備或查看各種資料。

◆製作公司：昱泉國際
◆發行公司：昱泉國際

▶配備　未定
▶記憶體　未定
▶操作　M、K



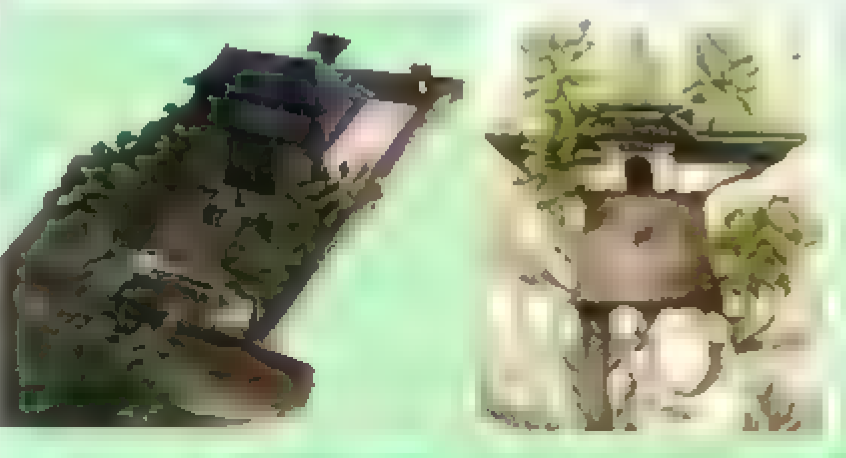
笑傲江湖之五嶽劍派

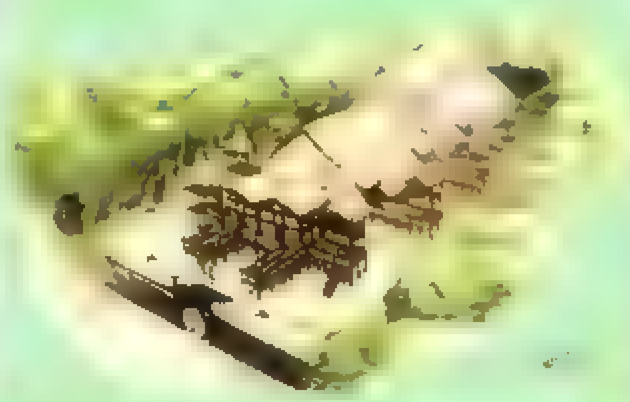
還記得去年的「笑傲江湖之日月神教」嗎？這款改編自金庸小說笑傲江湖的武俠RPG，以全3D的人物場景、精彩的武功招式展現，獲得了不少玩家的青睞。在衆玩家的期盼之下，闊別一年後，其續集「笑傲江湖之五嶽劍派」，已經決定於12月正式推出！新一代笑傲江湖搭載了最新的3D技術引擎，在畫面上將更為的精彩炫目，而在劇情上也有重大的突破。目前續集已經確定將於12月發行，且讓我們先看看在笑傲江湖續集的"五嶽劍派"中將有那些超越前作的精湛演出！

新的3D畫面將更為精細

從原著中另創新局？

根據目前公佈的資料顯示，在針對笑傲江湖的規劃上，第一集是以日月神教的周邊環節作為劇情的展開，而續集則將以與五嶽劍派恩怨相關的故事脈絡作為主軸。根據遊戲製作小組指出，在續集中的劇情將在不違背原著精神的原則下，大幅跳脫金庸小說既有規範束縛，以小說中的許多伏筆作為劇情的演出。也因此，不管您是否看過金庸大師的笑傲原著，在「笑傲江湖之五嶽劍派」中，你將遇到許多小說中沒有明說的情節，絕對會有一股全新的衝擊與感動！在五嶽劍派中，玩家依舊是扮演令狐沖大俠，但是隨著故事流程中事件的發生，也將會出現笑傲中其他人物可以讓玩家操作、扮演，總之整體的劇情交錯安排，絕對超越前作！


▲少林大雄寶殿設定圖　▲恆山派山門十分壯觀


▲小說中不曾出現的黑巢寨

全新3D技術引擎 視覺震撼演出？

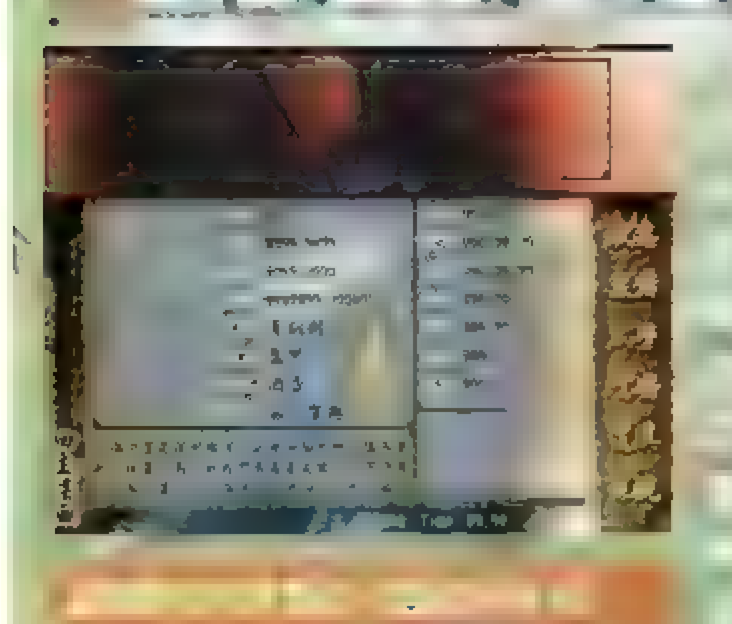
「笑傲江湖五嶽劍派」，此次將首次採用昱泉國際規劃了兩年的Y2K3DRT技術引擎（其有關功能方面的專業術語一堆，一時也很難解釋的清楚，不過最主要的就是將可大幅提昇人物動作以及角色、場景細膩度的演出），為玩家營造出全新視覺享受。所謂3DRT，全名為3D Real Time（3D即時運算），在場景設計時便完全以3D構圖，建立一全3D虛擬場景，這表示無論你從任何角度，都可以一覽全景，如此一來，在遊戲中的3D場景將有如真實般的流暢！而非傳統以2D貼圖製造出類3D景緻，只要一不小心，場景就會穿幫啦。除此之外，「笑傲江湖之五嶽劍派」中，所有的場景將結合中國獨有的水墨畫風，讓你不只玩遊戲，還能一覽神州水墨風情。

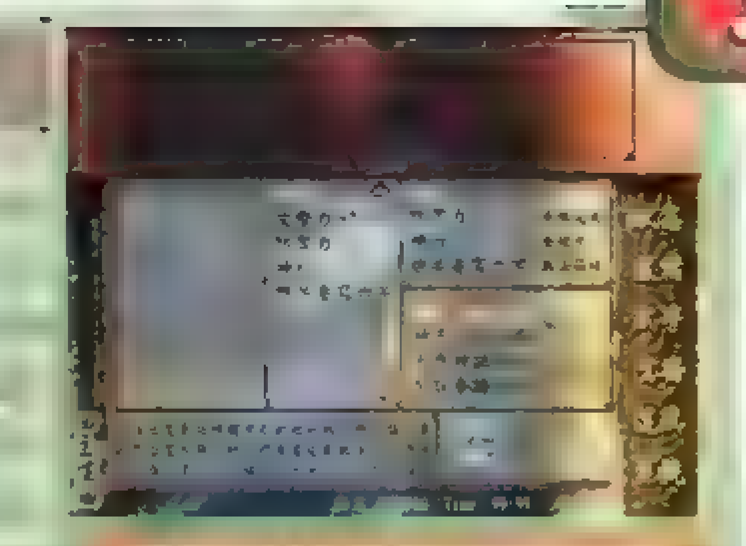

達摩堂之練功房


場景中充滿中國水墨畫風


遊戲場景青竹寨的3D設定圖

新書冊系統增加戰鬥樂趣





主要人物介紹

令狐沖

原著小說笑傲江湖中人人皆知的人物，原為華山派弟子，其天生放蕩、不拘小節，因而結識不少江湖中人，也正因如此，涉足太多江湖是非，而遭怒於華山掌門岳不群，最終被岳不群逐出師門；在黑木崖一戰後，隨任盈盈一同飄蕩江湖，心中原以為就此可遠離武林江湖事，殊不知武林中正有另一場浩劫即將逼近………。

藍鳳凰



活潑開朗的性格，卻情有獨鍾於令狐沖，卻因接掌日月神教教主一職，而與令漸行漸遠；究竟教主之位伴隨而來的是幸福還是災禍？！這個謎題將在遊戲中揭曉。

次要人物介紹

任盈盈

原為日月神教聖姑，與令狐沖一見鍾情，長伴令左右，更是令狐沖身邊得力幫手，黑木崖一役後，伴隨著令狐沖踏上未知旅程，不過在續集中的戲份將比藍鳳凰少？



左冷禪

一位野心勃勃的武林中人，整日策劃著陰謀，玩弄著武林眾人，只為登上武林霸主之位。

謎樣的人物





據聞這是昱泉國際原創的角色，（也就是並未在小說中出場的人物），雖然初期戰力並不高，不過練武資質卻不輸給令狐沖，至於是正是邪？自前尚沒有具體的資料能明白指出。

◆設計公司／第三波
◆發行公司／第三波
▶機　種　未定
▶記憶體　未定
▶操　作　M K

預定 月發行



無論是國產遊戲作品或是日本遊戲作品，最為受到遊戲廠商青睞的文學作品就要算是三國志了吧！因為它精采無比的故事內容可以說是徹底超越了既有文化隔閡，並且很容易將其劇情改編成各式各樣不同的遊戲類型，不會像一些文學作品或多或少都會有其限制存在。也就是因為這樣的關係，幾乎每年都會至少有將一款以上的三國志相關遊戲作品出現。今年準備加入這個戰局的最新代表作品，就是這款趙雲傳。



到處都可以見到幽默對話

以三國猛將趙雲為題材

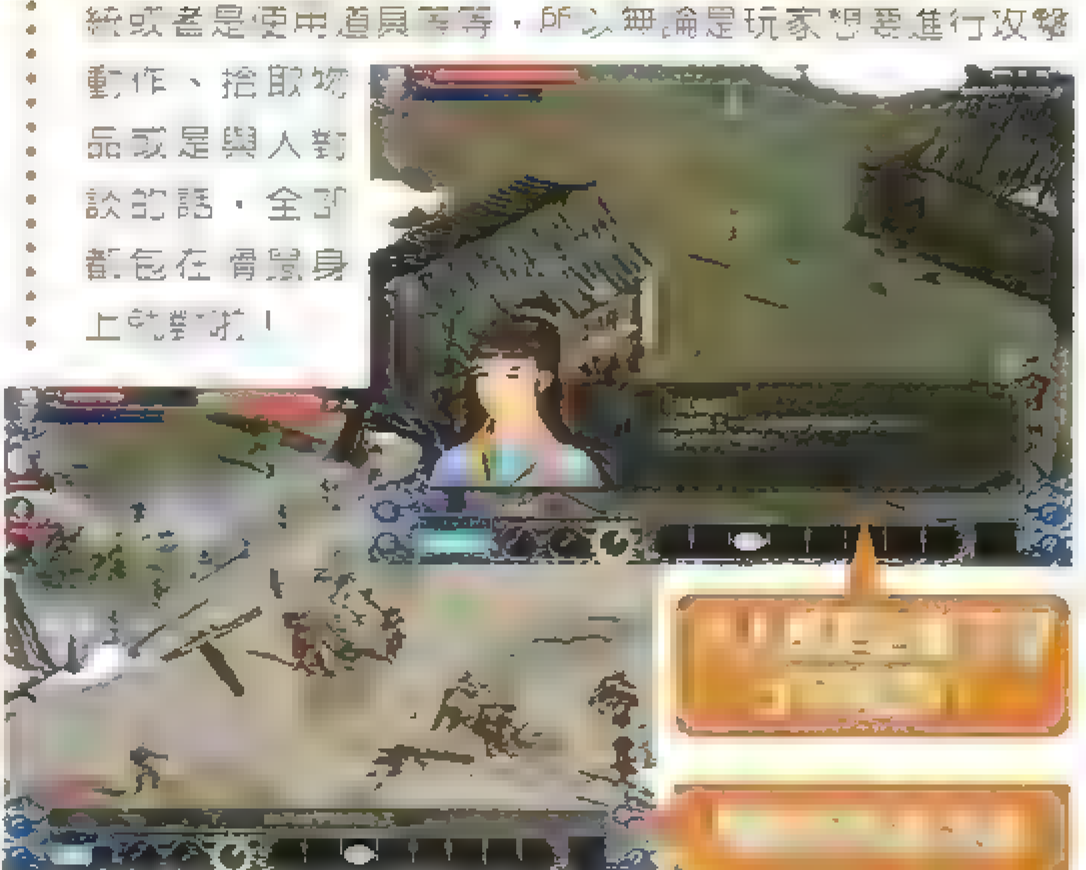
在所有的三國名人當中，能被常常選為遊戲作品的人物往往都只是那幾位，例如劉備、關羽、張飛、曹操與孔明等等，趙雲一直都是鮮少以主角身分現身，頂多都只能以配角身分亮相而已。其實與上述這些名人比較起來，趙雲一生的豐功偉蹟實在是只有曲折離奇可以形容，其追隨主君的精神更是令人感佩，就是因為趙雲成名的點點滴滴幾乎不為人知，再加上玩家對於這樣的遊戲主角設定絕對會感到新鮮與好奇，所以趙雲傳在尚未推出的此際，就已經引起不少玩家的注意了。

完成一件重要任務時，下方都會出現一排字好好誇獎你一番喔！

跳脫傳統三國遊戲類型

趙雲傳這款三國遊戲作品的最大特色與賣點之一，就是完全跳脫以往玩家對於三國遊戲的傳統印象，它並不是採用戰略模擬或是即時戰略的方式來加以呈現，而是大膽地決定利用動作遊戲的方式來闡述趙雲的種種功績，這款遊戲僅僅需要一隻滑鼠就可以走遍天下，再輔以鍵盤熱鍵的方式，方便玩家根據戰況做出最佳決定，例如更換武器系統或者是使用道具等等，所以無論是玩家想要進行攻擊動作、拾取物品或是與人對談的話，全部都包在滑鼠身上就對啦！







操作介面簡單易上手

說到武器系統的更換方式設計，只要玩家事先把三種不同類型的武器裝備起來，就可以隨時在遊戲的進行過程裡頭利用熱鍵更換。道具使用方式亦是相當簡單，只要把常用的一些補充道具利用拖曳方式放置到畫面下方的道具快捷列當中，就能夠在戰鬥中直接按下鍵盤上方的１～８來使用，而不必還得要叫出道具選單然後在那邊尋找老半天。



將滑鼠移動至物品上面會顯示相關屬性與用途為何

只要好好利用滑鼠就能買賣東西



小心不要被紫色龍捲風打個正著喔！

由於遊戲操作介面設計非常簡單，使得玩家既便之前從來沒有玩過同樣的動作過關遊戲作品，卻照樣可以在很短的時間之內熟悉整款遊戲的基本規則為何，並盡快融入遊戲世界當中。這款遊戲在許多關鍵劇情發生的時候，隨之而來的都是有如排山倒海而來的眾多敵兵，這時玩家只要將滑鼠游標移動到那些呈現紅色外框的敵人上面（有些呈現黃色外框的敵人則是表示無法進行攻擊），趙雲就會自動走過去好好展現一下它的精湛戰技，所以您只要拼命對著那些敵兵猛按滑鼠左鍵就對啦！

直線式動作過關遊戲



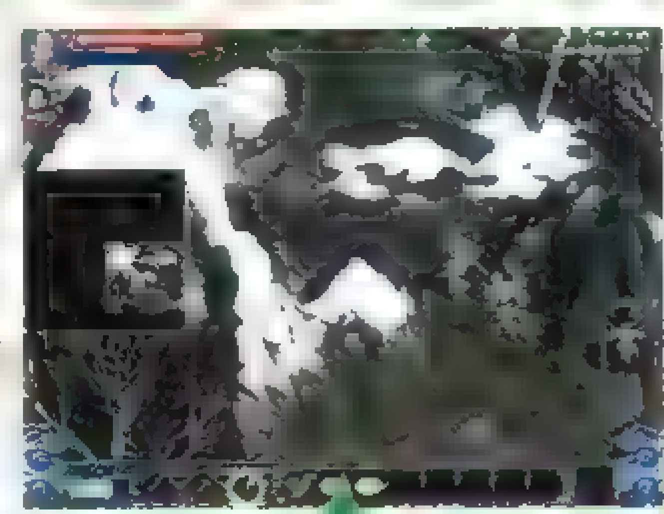
快點叫消防車過來啊

玩家最關心的重點應該還是在遊戲的劇情安排部份吧！這點趙雲傳可是有著相當特別的處理方式喔！因為一開始趙雲便以英雄之姿出現在戰場上面，並且適時拯救了被困在敵陣中的公孫瓚，然後才接著以倒述方式回憶起那段成長點滴..

趙雲傳既然是一款直線式動作過關遊戲作品，因此在玩家還沒有完成特定過關條件之前，很多遊戲場景都將會被自動鎖住無法再進入，萬一要是不小心按掉重要對話內容沒有看到的話，可以多多利用遊戲本身提供的任務提示功能，而且很多時候村民亦樂於一再重複重要訊息以免玩家一時大意遺忘。雖然這款遊戲初期的場景地圖並不會過於龐大，但還是提供了功能強大的自動繪圖功能設計，所以只要是玩家走過的場景部分都會被自動記憶下來，甚至還可以一邊打開縮小地圖一邊進行遊戲。



因為百貨公司正在舉行一年一度大拍賣

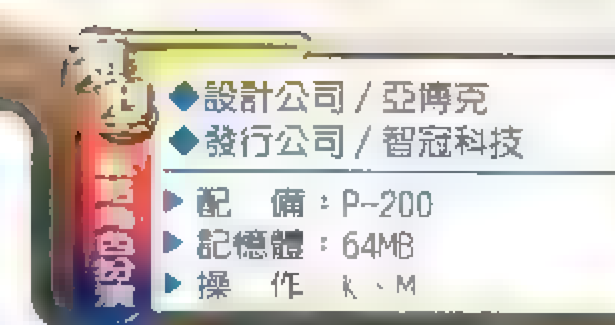


提供強大的自動地圖繪製功能

在國產個人電腦遊戲作品紛紛搶搭武俠列車之際，趙雲傳這款改編自真實歷史的人物反而是格外引人注目，更何況它還是國內少數願意向市場接受度發出挑戰書的動作過關遊戲作品。雖然現在由於這款遊戲作品尚未完工的關係，因此本刊只能夠在這邊先為各位玩家做個簡單的介紹，如果您對市面上的三國遊戲作品已經感到厭煩的話，請密切注意本刊對於這款趙雲傳的後續報導。



不曉得那些人有沒有付版權費用給[illegible]



◆設計公司／亞博克
◆發行公司／智冠科技

▶配　備：P-200
▶記憶體：64MB
▶操　作：K、M



魔鬼的誘惑？英雄的使命？

神‧魔‧決是一個揉合了角色扮演遊戲的故事結構及戰棋遊戲的戰略特點的戰略角色扮演遊戲（SRPG），不論人物、市鎮場景、蠻荒野地、戰鬥版圖以至整個遊戲的圖像都經由3D pre render處理，並參考典籍完成人物服裝設計與考據當時一般平民與貴族的生活情形，呈現出當時的社會風貌，更可以一隻滑鼠即可以享遍歐陸風光、擊鬥闇黑獸物，看盡數千年前的歐陸風情。



玩家所扮演的主角唐納德是一名個性樂觀開朗、道德觀強且富有正義感的年輕騎士，雖然樣子有點呆、個性有點散，但其戰鬥的實力與判斷事情輕重的能力卻不容忽視，在一次由教會例行舉辦的巡迴比武大會中，他與朋友意外發現了違背常理的人獸異變事件，本著路見不平與些許的好奇心，走進了與魔對抗及質疑神道真理的內心掙扎之旅‧‧‧‧



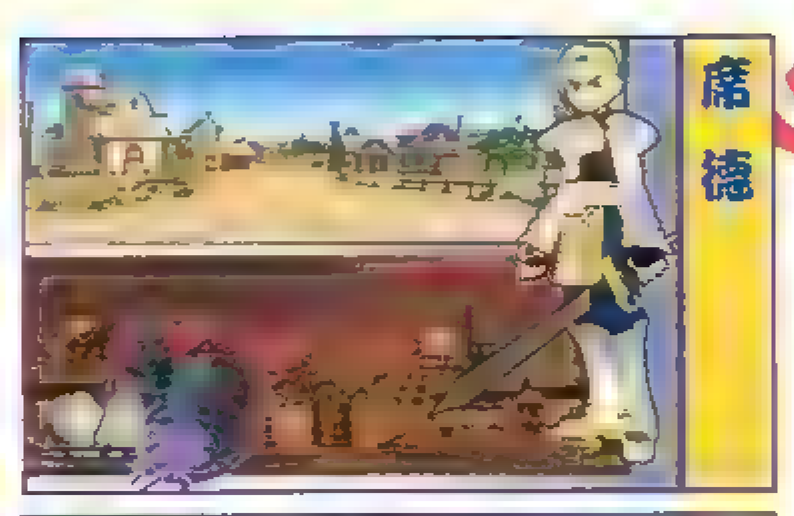


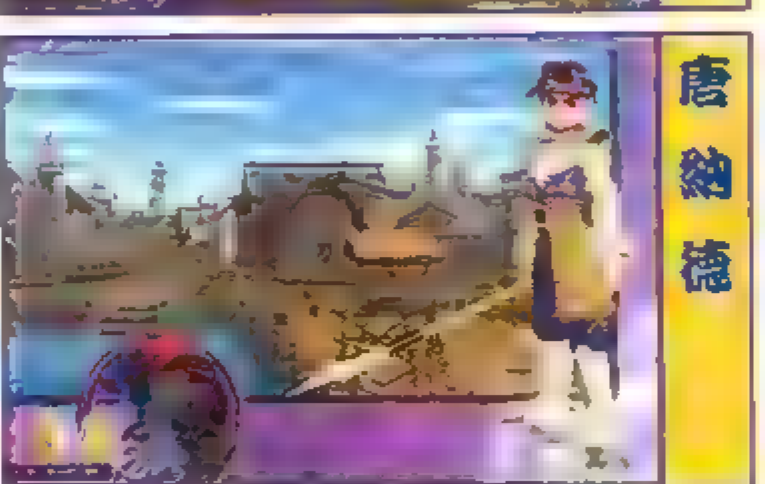
青澀的友情！不安的困境！

整個大陸的質量與能量都隨著各地的異變有了更動，隨著主角前進的腳步與查訪，玩家除了會遇見能力變得更強的地痞壞蛋與怪獸，還會明顯的感受到人與人之間的信任關係正在崩解，玩家可以和散居各地的民眾對談並產生互動，從曖昧不明的對話中，把各個不相關的事件串連起來，將可以逐漸了解整件事的輪廓。在旅途

中還會遇見不打不相識的伙伴，包括一些有理想有抱負且身手相當的青年騎士與魔法學院出身、擅使黑魔法又有點視覺系效果的美豔女法師，大家可以併肩作戰並醞釀情感上的昇華與戰力上的相互激發。





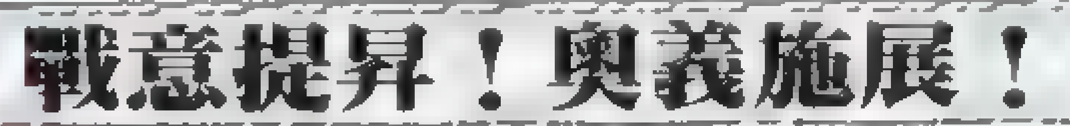




呼喚精靈！重現生機！

神．魔．決所模擬的世界是由風、火、水、聖四種有機元素所組成，每個元素皆有其守護精靈，分別是風精靈錫菲洛、火精靈依弗列、水精靈加迪斯與聖精靈羅爾多，他們將會顯現四種不同的精靈真身協助玩家在世界中進行戰鬥，但這些思想單純直接、只能分清敵我卻絕不會受到長久控制的精靈們，是不能隨玩家任意使用並操控其行動的，只有瞭解他們的優點並加以利用才是上策，而他們也會在每次默契裡的戰鬥發生為玩家帶來絕佳表現，隨著召喚者的能力越強，精靈的爆發力也會提昇。

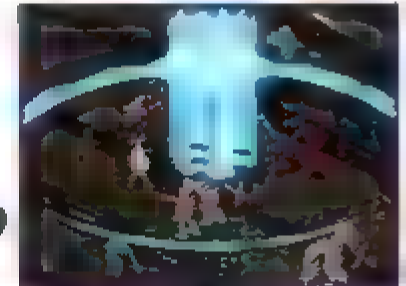
戰意提昇！奧義施展！



玩家所扮演的人物與帶領的隊員將依這四種元素的數值高低表現不同的戰鬥意志，在面對不同屬性的敵人時，有不同的應對。除了生命值、敏捷度等一般屬性，遊戲中還為個人加入了代表精神力量的智慧與代表意志力的知性兩種屬性，這些屬性值將會影響魔法施展與防禦的能力。

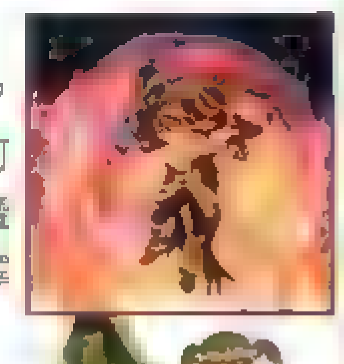
另一項特點是戰鬥屬性則為戰意的程度，戰意代表人物在戰鬥時的氣勢，人物達到一定程度的戰意提昇，才可使用必殺技、奧義甚至雙人合體技等特殊攻擊。魔法在遊戲中除了可以達到強力而大範圍的攻擊效果之外，也是強力的支援、回復及增加速度的手段，具有非常重要的地位，但在施展魔法之際除了必要消耗的法力外，最有意思的便是要消耗唸咒時間了，當每位施法者唸咒時，便會變成無防備狀態，若這時受到攻擊，魔法會中斷並會受到傷害，這是合乎邏輯的攻擊方式，也是一個可以利用的戰略盲點，因為敵方同樣也會有這樣的空白時間讓我方有機可趁，盡量將使用魔法的角色放置在敵人攻擊不到的地方，或派人保護著施放魔法的同伴都是不錯的戰略技巧。為了增加遊戲的刺激性，特別設置了獎勵制度，在完成戰鬥條件後會依據完成時間及己方角色的損害程度而獲得不同的評級，不同評級將會獲得不同的獎勵，讓遊戲進行得更順暢。

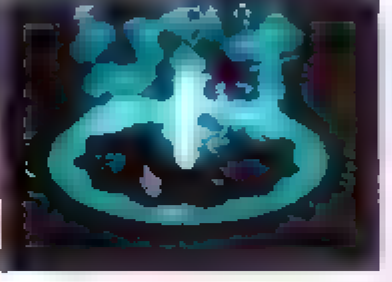




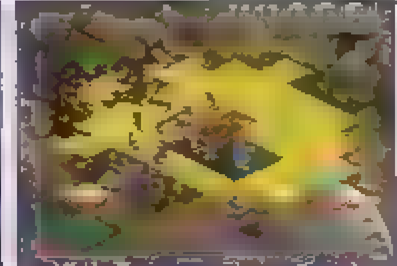


唐納德的旅途會順利嗎？這樣一個有為的青年有沒有可能變成一個驚世駭俗的大魔頭？就看玩家你為他做的抉擇囉！















◆設計公司 Infogrames
◆發行公司／英特衛多媒體聯合國

▶機　種 Pentium ...
▶記憶體 64MB
▶操　作 ...M類型

預定 月發行

最新一季的星艦迷航記（Star Trek）電視劇"星宇九號"（Deep Space Nine），已經在美國播出了，而星艦迷航記的電影、小說、以及電腦遊戲也不斷有新的優秀作品出現。其中，又以電腦遊戲最為多彩多姿，類型也最為多樣化。而接下來要介紹的就是星艦迷航記新遊戲：《星艦迷航記：銀河霸權傳說》（Star Trek : Dominion Wars），其遊戲內容正是採用這最新一季劇情，融入全新艦隊戰鬥系統而產生的一款3D即時戰略遊戲。



炫麗3D畫面的即時戰略

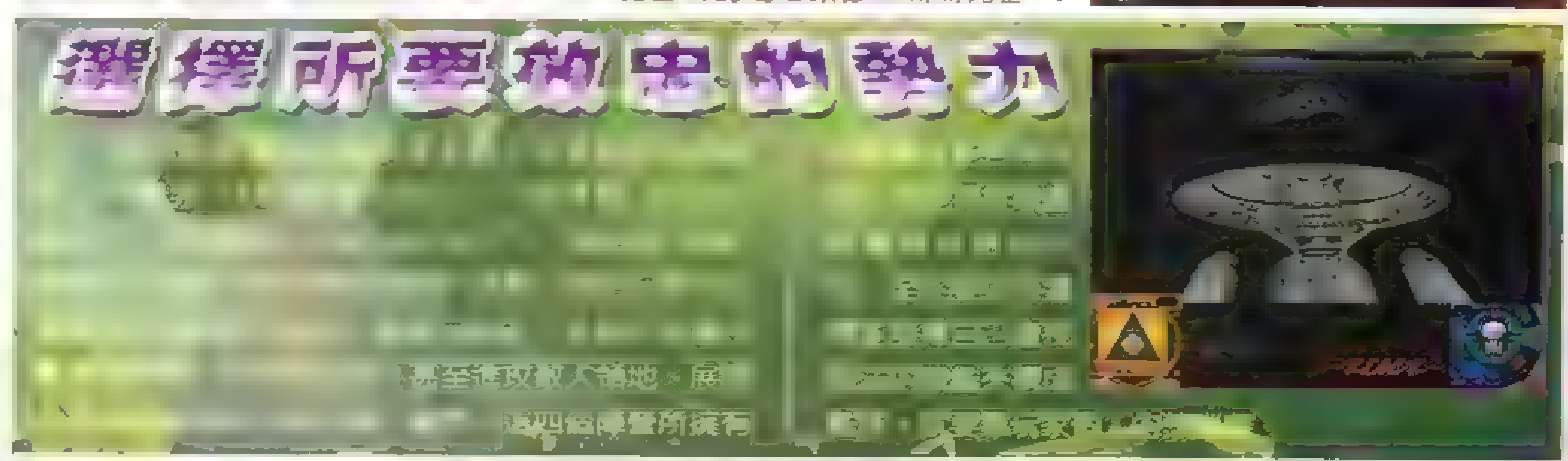




說到《銀河霸權傳說》中以星際艦隊為主的3D即時戰略型態，其實很像前一陣子當紅的《家園》（Home world）這款遊戲，這兩款遊戲相同之處在於他們同樣採用全3D模組來架構各式戰艦造型及戰場，不同之處則是《銀河霸權傳說》的3D遊戲畫面更為出色，無論是炫麗的星河空間，亂美一把的銀河背景，還是各類艦隊的特殊造型，都會帶給玩家視覺上的無比享受。當然，類似《家園》中的自由改變視角功能，以及簡單的操作介面、和明快迅速的戰略行動，在《銀河霸權傳說》中亦有再強化過，絕對會讓即時戰略迷愛不釋手！再提到遊戲中的3D作戰空間，除了畫面精細、魅力滿點，讓玩家大飽眼福外，更重要的是也須全盤戰場完整呈現，並更加考驗玩家的指揮功力，在3D的立體宇宙戰場上，玩家要考慮的戰術和以往2D平面的不同，艦隊的陣形和使用的武器都要經過重新思考，這種能高度表現出遊戲主題的立體3D戰場，絕對會讓玩家彷彿進到大螢幕，在精彩的星際戰場中大呼過癮，無法自拔！



選擇所要效忠的勢力



遊戲一開始要沉著應戰

在《銀河霸權傳說》一開始，玩家的錢少得可憐，只能購買一艘最低等級的小型戰



艦、分派少量的船員、裝備最普通的攻擊武器，但隨著遊戲進行到後期，玩家最多可以將6艘不同的大型主力戰艦編組成強大的星際艦隊！另外，由於可以購買的裝備及武器也隨之增加，玩家可以把6艘戰艦分別裝備成斥候型、主力攻擊型、補給型、特殊用途型等。可別小看一個艦隊只有6艘戰艦，組成的戰艦不同、選擇的艦長不同、所



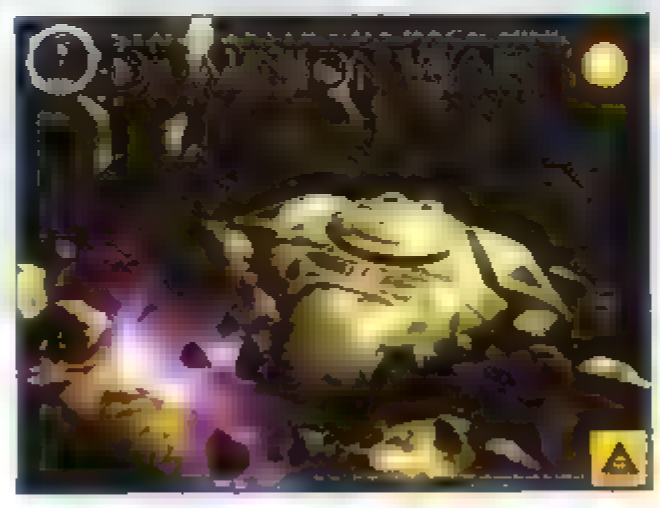
裝備的武器及配備不同，編隊出來的艦隊破壞力可是有天壤之別！《銀河霸權傳說》的高自由度也是即時戰略遊戲中少見的。



不用興建基地，省去資源收集



《銀河霸權傳說》的遊戲重點放在任務的巧思和艦隊戰鬥的內涵之上，沒有傳統即時戰略的建造生產這一環節，而由完成任務獲得的資源補給，讓玩家換取更好的武器裝備，以及新戰艦的購入、老舊戰艦的維修更新、戰艦上船員的分派



等。另外，遊戲中高達30個關卡都各有多重路線及主要次要任務，玩家可藉著挑戰完成所有支線任務來增加自己的資源補給。還有一點，玩家可以指派每艘戰艦一個艦長，艦長的能力各有高低，艦長的選擇自會影響到任務執行時戰艦行動的熟練度和攻擊時的準確度，所以玩家是否能知人善用，將會直接關係到任務的成敗。



各式精美的戰艦模型

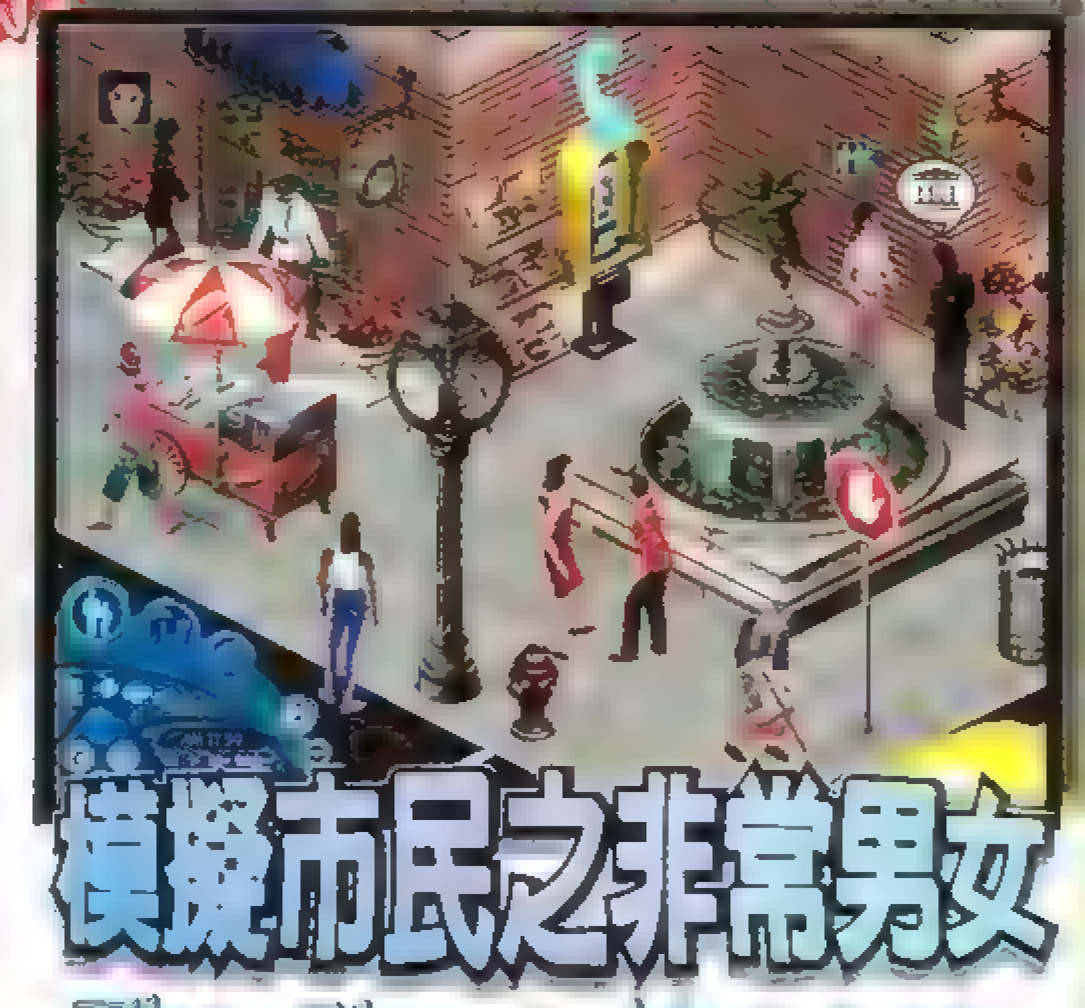
由於遊戲中有4個陣營可以選擇，在會戰時場上的戰艦群將可能同時達到24種之多，另外玩家在遊戲進行中還可以改造戰艦的外型。戰艦的設計完全重現星艦迷航記電影及電視影集中出現過的戰艦模型，再加上部分由設計小組依遊戲需要而重新設計的戰艦，其精確的程度絕對可以讓玩家體驗那種原作中特有的星際大戰之震撼感。而因為設計師們詳細研究過原作在戰艦設計上的風格和理念，各聯盟的單位都將完美地保持著平衡。此外，如同原作，遊戲中也會出現各種特殊的武器，例如為了捕獲敵人戰艦而設計的特殊能源武器，可以讓敵



艦因此癱瘓，諸如此類的多樣設計，目的就是讓玩家體驗和電影電視一樣的精彩感受！

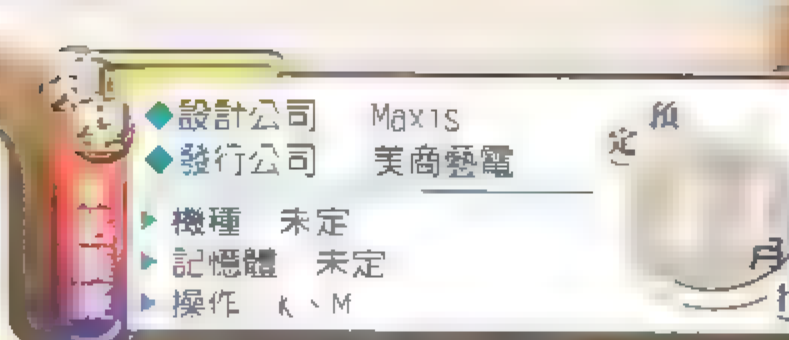


當然少不了多人連線模式



模擬市民之非常男女

The Sims: Hot Date



到目前為止，《模擬市民》共有兩套資料片，分別是《美麗人生》及《歡樂派對》，而現在Maxis正製作第三套資料片：《模擬市民之非常男女》(The Sims: Hot Date)。設計公司Maxis表示它一直在考慮什麼是玩家想要玩的，而且一直在探索它所未曾涉及的地方。在《非常男女》(Hot Date)這套新資料片中，設計師目前正在探究一個《模擬市民》系列的玩家長久以來一直爭論不休的問題－用這之前已經存在的設計來管理和控制人類的感情關係。當然，玩家已經可以有朋友和舉辦派對，但是男女之間的愛情呢？



▲到海灘約會，有健康概念哦！

在《非常男女》中，Maxis正致力於發展遊戲中的社交系統，讓玩家更加深入體驗男女愛情的互動。

市區是情人約會的地點

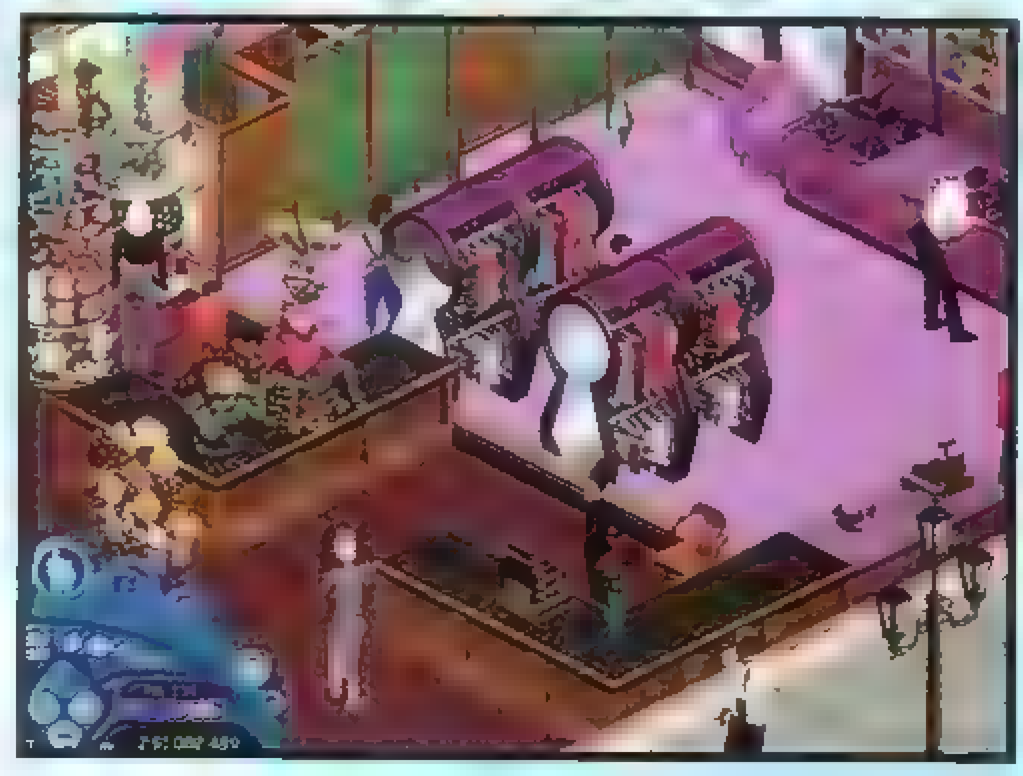
在遊戲中，市區(downtown)是一個中立的地點，約會可以在那裡進行。《非常男女》是一套有關你和約會對象在市區相處的遊戲，你可以建造你想要的市區，創造不同的公園、餐廳、俱樂部、商店、以及其它的約會地點。市區的樣子會和您原來的鄰居(neighborhood)非常不一樣，同時會有它自己的非玩家角色。這裡有許多元件都是新的，並且適合市區的風格；但如果你想要的話，這些元件也能加入到您的家裡。除了市區建築物本身以外，這套新資料片將牽涉到兩位虛擬人物(Sims)之間的社交互動。在正規的遊戲中，您得直接控制家庭的成員。假如人們餓了，你得讓他們吃東西，假如他們需要睡眠，你得讓他們睡覺；但在《非常男女》中，你僅能控制一位虛擬人物，這個人是你約會的對象。



▲時機成熟，就跪下來求婚吧！

花樣百出討好約會對象

雖然你在約會中會有一位伴侶，但你不會直接控制那個人。如果他或她覺得對方無趣，他或她在任何時候都可能離開。假如他餓了，而你卻沒有餵飽他，他(她)

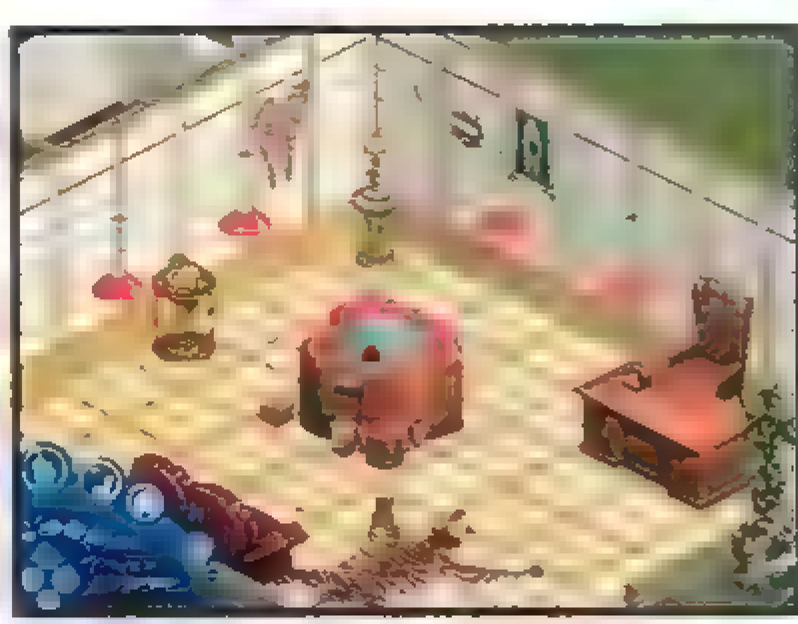


▲選約會地點要投其所好

選約會地點要投其所好

你可以透過電話要求邀約某位虛擬人物約會，要求他（她）和你在市區約會，數秒後，一輛計程車將到達您的家門口，上車後，你的下一站將會是市區，你的對象會在那兒等您。一旦您抵達市區，遊戲會提供您多個選項，這些選擇是您需要的，因為對象可能心浮氣燥，會有各種不同的需要和動機（motivation），謝天謝地，還好市區裡有五花八門去處可培養感情！

在市區中，有各種可培養感情的選擇，包括到餐廳用餐，到海灘及公園散步，也可以去跳舞和購物。在市區裡有各式各樣的餐廳，有包括吃到飽，也有簡餐，也有高級和頂級的餐廳。遊戲裡也有小舞池的俱樂部，在那兒，兩人可以沉醉在迪斯可的樂聲中；當然啦，你們也可以去購物，你可以買玫瑰花、項鍊、泰迪熊、甚至是內衣之類的衣服給你約會的對象。當您的虛擬人物正在睡覺時，他們通常穿著和每個人一樣單調無味的睡衣；但假如您到市區裡，你可以買睡衣給自己或者給和你拍拖的人，當你回家時，你可以穿著這件與眾不同的睡衣。在公園時，你們倆將可以餵魚、伐船和在樹陰底下享受一次和煦的野餐，當然啦，這些活動都要花錢，你有更多的錢，你可以玩的花樣就越多，你的愛人得到的越多，（他／她）就越喜歡你。這也許很殘忍，但誠如遊戲設計師所言：「在《非常男女》中，金錢可買愛情。」



▲和情人來一場鴛鴦戲水吧



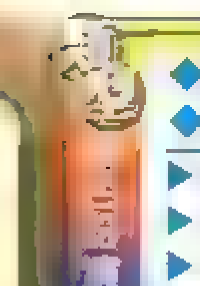
▲高級餐廳燈光美氣氛佳



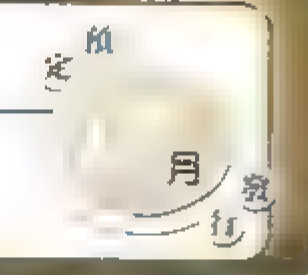
▲餐廳是可培養感情及餵飽肚子的地點

可能甩頭就走。遊戲的挑戰在於讓約會的對象對你感興趣，並間接控制他（她）會如何行動。所以如果約會的對象餓了，你必須帶對方到可以點食物的餐廳，假如對方覺得氣氛無聊的可以，你可以帶他到舞廳跳舞。《非常男女》的遊戲風格是不同於模擬市民的遊戲風格，現在，我們不用直接地控制人們，你可以僅用挑起其動機（motivations）的方式引起他們的注意，然後使用你可控制的虛擬人物，帶領他們到可以互動，而且迎合對方需求的地點約會。

約會的重點是讓這兩個人（一個你所控制，以及一個你所引導的），儘可能在約會時能夠在市區中看到所有最酷的事物。當然啦，就像在現實生活裡發生的許多事情一樣，你要討好約會對象的芳心，必須要以揮鈔票的方式達成，因為在城裡的每一件東西都需要錢，你必須付錢才能進俱樂部，才能在餐廳裡用餐，以及逛街時購物。藉由花錢，找到對方興趣所在，便可以讓他（她）心動。當然，在正常遊戲下，假如你需要迎合一位虛擬人物對食物的口味，你可以買一台昂貴的冰箱。當然，在約會時，你可以再買食物給對方吃的方式而不用出門，來配合他（她）對昂貴食物的需求。藉由使用市區，您可以讓對象大吃一頓，而不必常再買常備性的物品，如電冰箱給他們用。



- 設計公司 香港智傲
- 發行公司 未定
- 配備 PII 233
- 記憶體 64MB
- 操作 KM





由Gameone在大陸所成立的互動智傲深圳軟件有限公司－傲龍小組，全力製作的三國群雄傳之《臥龍與鳳雛》，主要講述諸葛孔明的少年事蹟，如何由一個藉藉無名的隆中小子，成為能夠決勝於千里之外的最強謀士。



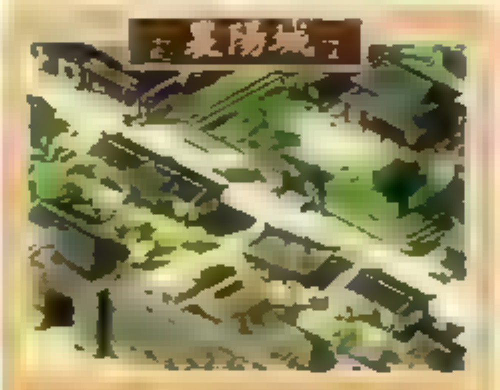
臥龍與鳳雛的世紀較量

在《臥龍與鳳雛》中，除了有主角諸葛孔明外，還會有多位少年時期的三國名將登場，其中有外號鳳雛的龐統、謀略與諸葛孔明不相上下的司馬懿、能以一敵百的猛將趙雲等等，一些在三國時代的超級武將亦會以隱藏武將的身份在遊戲中出現。《臥龍與鳳雛》，能得其一，可安天下，一場埋沒在歷史中的驚天動地謀略比試，引出了諸葛孔明與龐統兩個天才軍師的宿命。

場景大解析

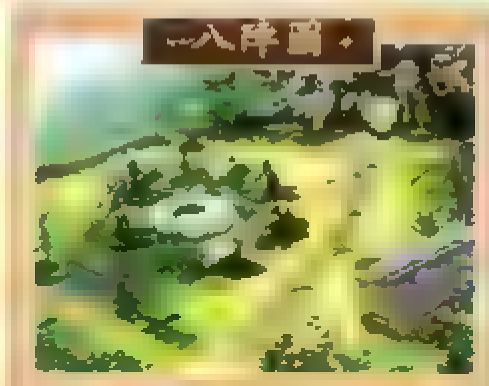
GAMEONE 傲龍小組用心製作的《三國群雄傳～臥龍與鳳雛》對於場景方面的考究更是值得一提，以下就來看看部分的場景吧！

襄陽城



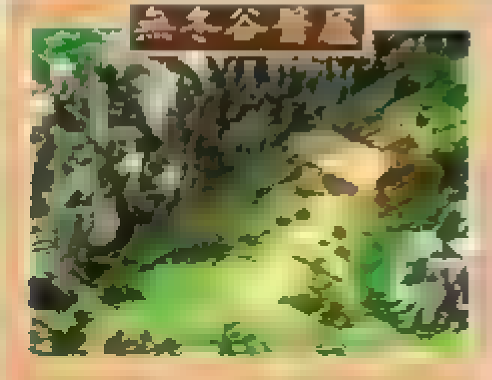
在中原一座被稱為"南北咽喉之城"的襄陽城，隆中四傑是城中百姓的驕傲。但是他們的希望卻是落在一名少年－諸葛亮身上，他將改變這裏的一切，甚至可以改變整個天下的局勢。

八陣圖



這個神奇的八陣圖是諸葛亮最擅長的絕技，也是遊戲中的重要場景。在陣圖中會使得敵人喪失聽覺和視覺，無法辨別方向。而且主陣者要風有風，要雨有雨，天氣變幻無常，無人可敵。

無冬谷醫廬



此地隱居一位醫術精湛的神醫秦大夫，平時絕不輕易為人治病，但因為感謝諸葛孔明的救命之恩，因此答應救治傷重的少女。

清風寨



在邪惡勢力龐大的眞龍教所扶持而死灰復燃的清風寨，由三大寨主把持著。平時作惡多端，還挾持人質威脅諸葛孔明，這將是諸葛孔明打敗邪惡勢力旅程的第一站。



黃龍村

原本是一個平靜富饒的美麗村落，卻因為邪惡勢力的侵入，在一天之內慘遭滅村。



無冬谷後山山洞

隱藏在無冬谷小河裡的無冬谷山洞，駐守一位水神將，看守稀世珍寶臥龍頭冠，這裡的天氣因水神將的屬性而常常是下雨的狀態，這將是諸葛亮面臨能力考驗的第一關。

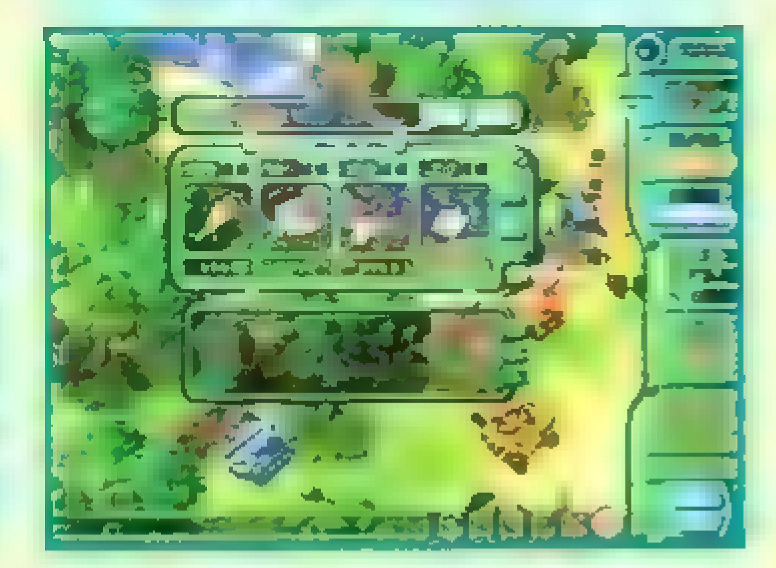
◆ 設計公司　邦富科技
◆ 發行公司　未定
▶ 配　　備　P.II 233
▶ 記 憶 體　16MB
▶ 操　　作　K　M



歡樂坦克王 2

由邦富科技開發的萬人連線動作射擊遊戲《歡樂坦克王2》，不但成為國內第一款反攻韓國成功的線上遊戲，也將在年底以前正式與國內玩家見面，請大家拭目以待。

購買武器來強化武裝



立即上手的操作方式

前作《歡樂坦克王》的最大特色就是操作非常簡單，即便從未玩過射擊遊戲的玩家，也可以輕易上手。基本上，仍以鍵盤為主，滑鼠為輔，主要以方向鍵或九宮格數字鍵移動，以及 space 鍵發射砲彈為基礎。另外，倒退、旋轉、變換方向、使用道具、選擇武器、特殊技和呼叫對話等指令，均有相對應的鍵。習慣滑鼠的玩家也可以選擇用滑鼠操控移動和發射，其他功能鍵再以鍵盤來控制，十分簡便。



目前共有八種坦克可供挑選

八種坦克任君挑選

進入遊戲後，玩家可以選擇的坦克包括雷火、強攻、重甲、機動、長程、工程、散彈、速射這八種，每一種坦克均有其專屬的特殊技，如強攻與重甲搭配，是絕佳的開路先鋒；機動是強力的偵查與游擊兵；雷火是保衛與埋伏高手；長程是偷襲與狙擊高手；散彈是挖寶的好手，同時它的攻擊更讓人難以躲過；速射是一個能讓我方進行快攻的好夥伴。不只以上這些，據邦富表示，未來還會再追加坦克的種類喔！



航空母艦強襲大作戰場景

組隊對戰的高度享受

遊戲中玩家可分成不同的小隊來共同作戰，而每種坦克各有不同的特性，所以玩家必須依靠隊友的輔助才能真的達到出奇致勝，所以小隊作戰變得非常重要。而每一類型的坦克可以選的數量都有限制，這表示每一隊要慎重地選擇要作戰的類型。

而隨著戰場大小的不同，每一個戰場可以容納三至八隊參戰，也就是說最多會有 30 至 80 人在同一場景中廝殺。或許有人會問，那是不是要湊滿足夠人數才能夠開戰？其實不然，不管是己隊還是他隊，只要是沒被線上玩家操控的坦克，均會由電腦 AI 來控制，而且等級都不弱。也就是說，即便某個戰場上只有一個玩家上線，依然可以開戰。



地圖上也會隨機放置NPC坦克，打敗他們會有額外獎賞喔！

◆ eSofNet
◆ 發行 會宇多媒體
▶ 配備 PII 450
▶ 記憶體 64MB
▶ 操作 M
預定 月 發行



龍槍英雄傳

有鑒於國內動作角色扮演遊戲風潮流行，在《暗黑破壞神》與《柏德之門》兩款ARPG名作相繼在國內掀起旋風之後，會宇多媒體預定發行《龍槍英雄傳》是否能再掀起另一股炫風呢？這點就由玩家去評斷了。



活用各人物特性以完成遊戲賦予的任務

《龍槍英雄傳》是一款具有即時戰略因素的「動作RPG」，玩家可同時控制一個隊伍中的各個角色，隊伍中的角色也各具互補的特色，有蜥蜴人戰士、聖騎士、遊俠及巫師，玩家可策略運用各角色的特性，在戰鬥中獲得勝利，順利完成各項任務。另外，遊戲不光是單人遊戲，更可藉由網路連線，與其他玩家共同組隊冒險







遊戲特色

玩家在多人組隊模式中，可藉由組成份子的不同，建立獨特的合作模式與隊伍組合，而且每個角色都有其豐富多變的獨特動作，使遊戲增加更多樂趣。

遊戲中有超過五十張的廣大地圖可供探索，在不同地區與國家之間旅行，玩家可經歷各式風格迥異的冒險旅途。

遊戲中設計特殊的真實氣候、天候系統，可影響遊戲中的景物與戰場的變化，讓每場任務都是獨一無二

全新煉金術式法術系統設計，遊戲中豐富炫麗的法術效果，可隨著煉金術的不同（水、火、土、風）而有完全不同的表現與特效。

遊戲中利用大量3D模型及真實相片再處理，使得畫面呈現效果驚人。

有著超過80種的各式種族、怪獸，不同的行動模式，只有多樣化的思考，才能順利完成任務，增加旅程上的刺激與趣味。



- 設計公司 / Game Arts
- 電腦改版 / eSofNet
- 發行公司 / 會宇多媒體

> 配　備　PII 266
> 記憶體　64MB
> 操　作　滑鼠　鍵盤



遠古的神魔之戰，在大陸上留下萬年的詛咒！惡魔甦醒，連神也不能信任的時代，究竟有什麼事物值得追尋？期待多年，最動人的冒險故事、最精采的瑰麗旅程，通通在《冒險奇譚 II》中。

在遙遠的過往歲月中，Granas是希望之光，人們在它的光輝庇佑下安居樂業，有光明必有黑暗，黑暗的惡魔Valmer企圖將人類的光明奪去，將世界籠罩在黑暗之中。為了守護人們，Granas和Valmer展開了戰爭，戰爭持續了很久很久…

經過無數的奮戰，Granas之劍終於刺穿了Valmer的身軀，但也在大地劃上一道巨縫，直到現在，巨縫依然健在，也就是世人熟知的Granas峽谷，也因此我們稱這個世界為「被詛咒的大地」。

時光悠悠，距神魔之戰已經匆匆過了一萬年，大陸四處可見戰爭所遺留下的痕跡，Granas峽谷雖然分割了大陸，人們依然怡然自得享受著平靜的生活，在安居樂業的生活中，黑暗的氣息卻漸漸開始蔓延，惡魔「Valmer」在第二個月亮上正凝視著這世界…

遙遠的神魔之戰，造就了這「詛咒的大地」

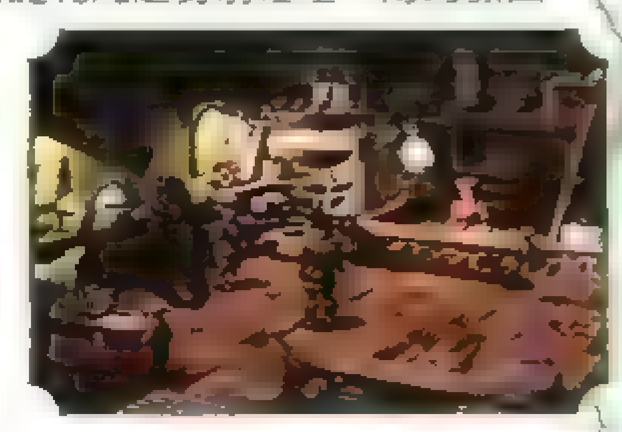
遠古的神魔之戰，在大陸上留下萬年的詛咒！惡魔甦醒，連神也不能信任的時代，究竟有什麼事物值得追尋？期待多年，最動人的冒險故事、最精采的瑰麗旅程，通通在《冒險奇譚 II》中。





故事的開端

自由獵人Ryudo和他的伙伴Sky，接受了卡波村Granas教會的委託，護送著歌姬Elena前往黑森林中的卡雷米爾塔進行淨化儀式。但儀式卻不幸失敗了，Valmer之翼附身到了Elena的心中，為了封印Elena心中的惡魔，Ryudo和Elena起身前往聖．海姆教國的Granas大教堂，向教皇Zera求助，故事自此慢慢揭開序幕了…



等候多年，鉅作再現

《冒險奇譚 II》是日本Game Arts在DC平台上所推出的RPG大作，禁書詳盡的故事背景設定，華麗絢爛的遊戲畫面，悠揚動人的異國風音樂旋律，加上令人拍案叫絕、拍案叫好的劇情發展，這些特色的組合讓它成為DC上不朽的RPG名作。好遊戲是不孤獨的，隨著SEGA淡出遊樂器主機市場，玩家要求將《冒險奇譚 II》移植到其他主機的聲音越來越大，在眾多PC玩家強烈的要求下，Game Arts終於授權給韓國eSoft進行PC版的移植，喜愛《冒險奇譚 II》卻沒有DC主機的玩家，請拭目以待《冒險奇譚 II》中文版的問世。本社也將會持續地為讀者報導最新情形，敬請期待。

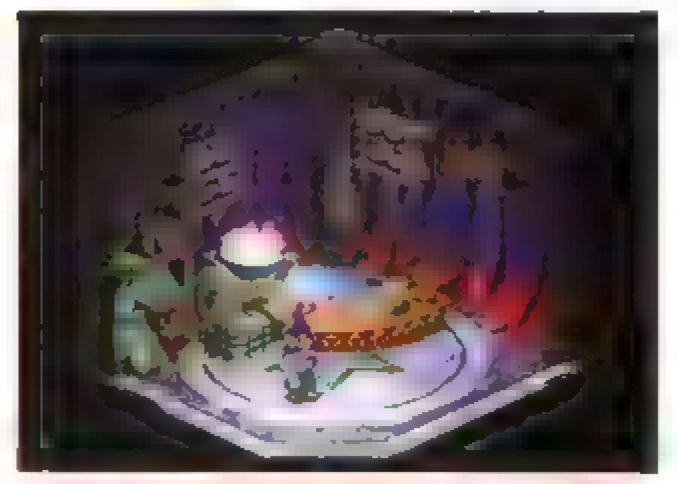


角色扮演

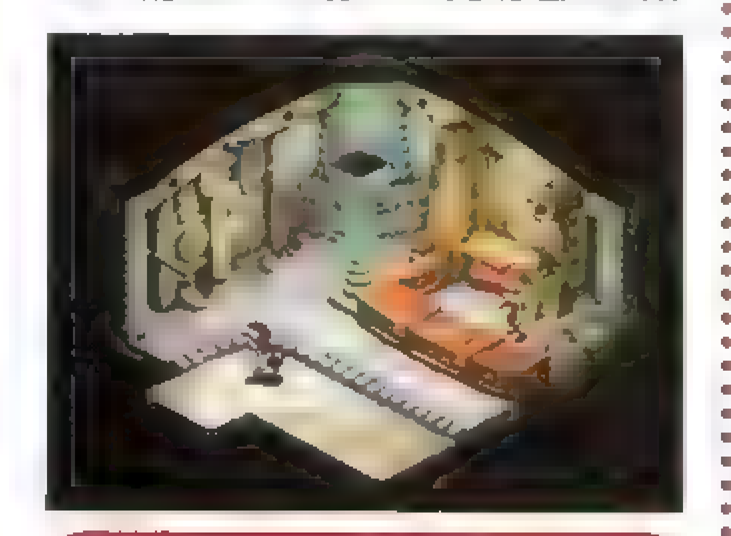
◆製作公司　大宇資訊
◆發行公司　大宇資訊
▶配　備　PII 233
▶記憶體　32MB
▶操　作　M　K

魔幻騎士是一款以異世界為背景，結合騎士、公主、古老帝國等具有浪漫氣息的元素的RPG遊戲，遊戲調性輕鬆活潑、風格清新，沒有為難玩家的複雜迷宮，劇情節奏簡潔明快，完完全全以娛樂為出發點，是大宇資訊NPC小組在角色扮演遊戲的初試啼聲之作。遊戲目前還在研發階段，我們就先來看看目前的樣子吧！





在「魔幻騎士」中，玩家此次進入的是一個前所未見的世界　諾瓦帝國，並且被認為是諾瓦帝國傳說中的魔幻騎士！遊戲中的世界「諾瓦帝國」，擁有多元化的種族與生活型態，有人族、貓族、鳥族、一眼族等，各族皆有自己本身的首領，雖然諾瓦帝國在英明的女帝奧格絲汀領導下，擁有了表面上的和平，但在這個和平之下，卻有魔教伺機而動，鳥族長期不跟人族往來……等等的隱憂。在奧格絲汀宣布徵求繼任者之際，魔教開始叛亂，各族都遭受到入侵，主使者不知是誰，而戰火似乎就要在頃刻之間點燃……在這紛擾混亂的局面當中，似乎只能期望傳說中的魔幻騎士可以由天而降，解決這些衝突，帶給諾瓦帝國另一個的盛世。


武器店的設計非常可愛

魔法屋的氣氛營造十分逼真

在「魔幻騎士」的幻想世界中，製作小組創造出來的畫面風格，完全迥異於目前流行的中國武俠RPG，遊戲中沒有中國庭院或雕樑畫棟，所有場景設計都充斥著濃厚的歐洲風味，不論城堡、房間都富有十七、八世紀童話般的浪漫氣息，色彩明亮而活潑。帶給玩家的也將是一股清新、可愛的全新感受。


▶充滿歐式風格場景

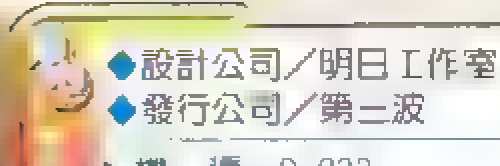
多樣化的戰鬥系統

在魔幻騎士的戰鬥攻擊方面，除了單純的武器攻擊之外，當然不能少了魔法的輔助。在遊戲當中，主角一路上可以利用各種不同的機會，收集12隻召喚獸，並且擁有20種的變身魔法，召喚獸與各種變身魔法都擁有不同的屬性，與敵人對戰時，可以視敵方屬性而變身，或派出相剋的召喚獸來攻擊敵人，具有強大的破壞效果。除了召喚獸之外，收集的怪物也有許多妙用。可以將怪物奉獻給召喚獸，奉獻的越多，召喚獸的攻擊能力也就越強，讓主角們可以乘房休息，坐壁打手就成了


遊戲中的怪物-毒魔


遊戲中的怪物-暴魔龜





◆設計公司／明日工作室
◆發行公司／第二波

- 機　種　P-233
- 記憶體：64MB
- 操　作：M、K



努力來提升及機甲

遊戲中的機甲可說是戰鬥中的主角，除了具有保護遊戲主角的生命功能外，更是威力強大的武器，機甲與人類相同，可以經由強化提升機甲的威力，包含準確度，攻擊力、攻擊範圍等等，機甲大置分三大類，分別為格鬥機甲、通用機甲、魔法機甲，而且每款機甲都可經由購買升級提昇自己屬性。



玩家可以依自己的需要將不同的不同的武器與道具裝配在機甲上，而且還可以學技能，而且技能也能升級，遊戲的機器人裡有五個記憶的插槽，裡面都可以裝上電腦晶片（遊戲稱之為晶片），這些晶片共有五種顏色（共有紅、白、藍、綠、黃五色），分別具有不同的特殊能力，例如隱形（讓機體在地圖上消失蹤影）、共同（裝配此技能的機器人，兩者能平均分擔受創）、彈射（讓機甲跳到比較高層的建築物），而且五個插槽代表不同等級，同一顏色的晶片在五種等級中可是有不同的功能喔！



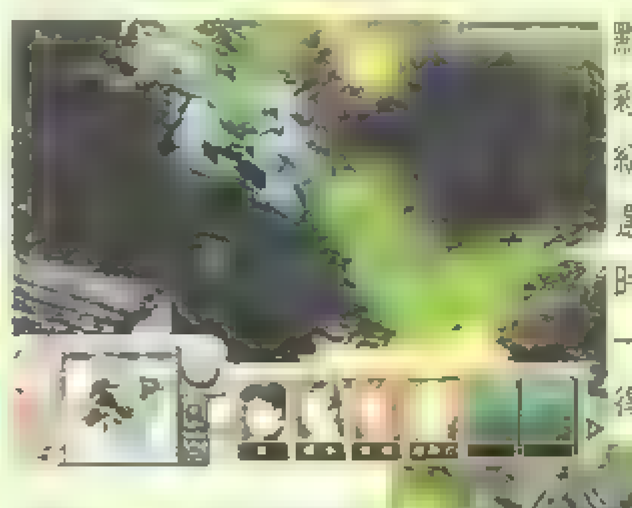


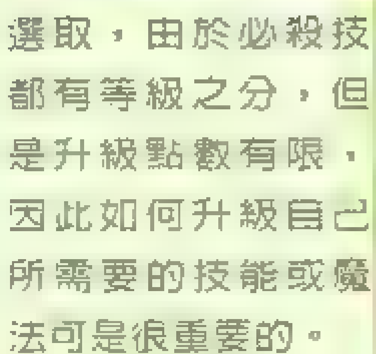




機甲人物技能

遊戲中的人物與機器人都有獨特的技能，分別是武器技與特殊技，武器技大半屬於善於近戰的人所使用，例如主角李等，而特殊技則看人使用，包含一些輔助性技能與魔法都屬於此類，遊戲中的技能可是有等級之分的，玩家可以利用戰鬥勝利後所獲得的升級點數來提升這些必殺技或特殊技的等級。此外當玩家可選擇兩項必殺技時，只能選擇其中一項，另外一項就得等升十級後才能選取，由於必殺技都有等級之分，但是升級點數有限，因此如何升級自己所需要的技能或魔法可是很重要的。









在二代的架構中，魏、蜀、吳各自代表了力量、魔法與科技三個不同的領域，所以，三個陣營所屬的戰力也就完全不同。魏國的作戰單位就以戰士、弓箭手、大象和鐵套為主，另外還有麒麟、長生鳥、鐵甲龜、投石器和協風帆船等特殊單位。吳國的作戰單位大都擅長魔法，包括修道士、聖騎士、魔法師和妖精等，也有獅身怪獸、飛龍、蜘蛛和大眼獸等魔獸。至於蜀國就都是一些機械單位，包括坦克、戰鬥砲兵、變身機器人等，也有許多飛行機和特殊功能之機械人。

除了作戰單位外，三國的建築物亦是大異其趣，蜀國的是各類工廠、砲塔和軍事中心等，吳國則有魔法會堂、魔法師城、怪獸塔和怪獸製造中心，魏國則以各單位的管理所、兵戰基地和英雄召喚所等為主。

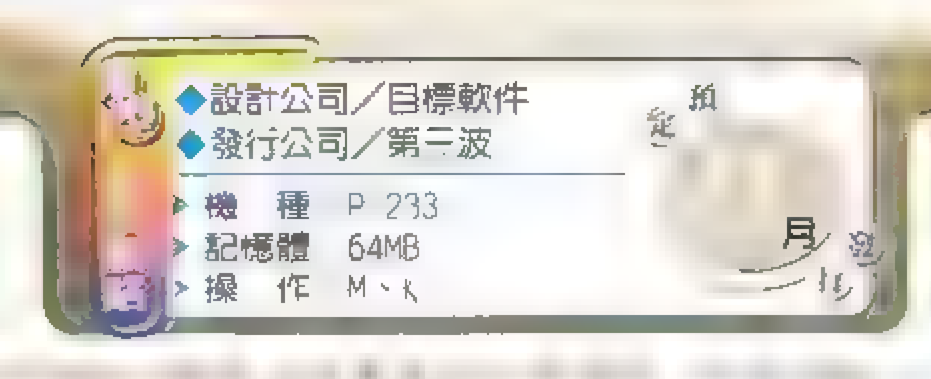
三國主要人物全部登場

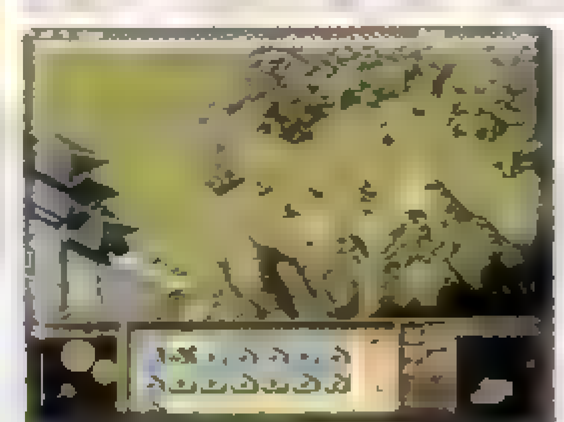
在「三國之星海風雲 2」中，一共設計了六個劇本。人物方面，魏國有曹操、曹丕、司馬懿和夏侯惇，蜀國有諸葛亮、關羽、張飛和趙雲，吳國則有諸葛謹、左派者、陸遜和孫公主，另外，也還有一些隱藏人物和傭兵(如呂布)。

三國的故事中，同盟的情節是相當重要的一環，在這款遊戲中兩國不但可以同盟，勢力減弱的一方還可以選擇成為另一國的屬國（成為屬國的一方必須接受對方命令，卻也能夠接收資源與保護），兩個勢力間可以交換資源，而英雄之間可以申請談判，當然，遊戲中可隨時傳訊息給特定人物。

遊戲支援多人連線，在韓國的官方網站ClashNet上提供了玩家進行連線，並有各式聊天室，而且將可能會架設中文伺服器。除此之外，當然也支援LAN、TCP/IP和Modem來進行連線。





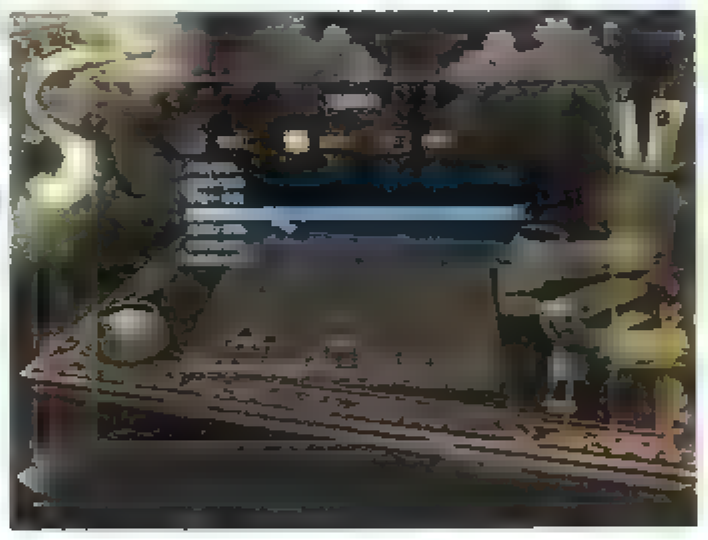


經營策略+即時戰鬥



在多數情況下，玩家需要根據初始條件和任務目標來確定如何行動。玩家可以伐木、採礦、經營農場、建造倉庫以獲得原料，可以修建作坊加工產品，修建客棧招募武將，修建監獄關押敵方武將，修建翰林院、祠廟、兵器坊、馬廄、兵營、高級訓練營來提高武力和科技，修建市場並通過貿易和稅收獲得金錢；而提高聲望和民心是獲得武將、兵力、民夫的主要手段，外交策略則可以改變第三方的行動以使自己處於有利位置。訓練軍士、招募武將、發展科技和增加物資累積是提高綜合實力的主要工作。玩家只要綜合運用戰爭、外交、貿易等多種手段，消滅敵人或者完成特定的任務，即可過關。

遊戲從三國社會方面提煉了近百項內容，作為遊戲內科技發展的要素。每項技術都採用當時的名稱並提供了詳細的圖文介紹，可以讓玩家瞭解三國時期基本的技術發展狀況。而玩家除了要分配本國的民夫伐木、採礦之外，還要指定民夫進入某些設施中並指定他們從事的具體工作，民夫訓練成為軍士之後，也可以由軍士轉職成為民夫，去從事生產工作。



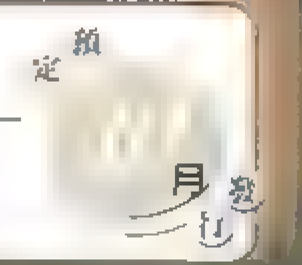
創新的遊戲界面

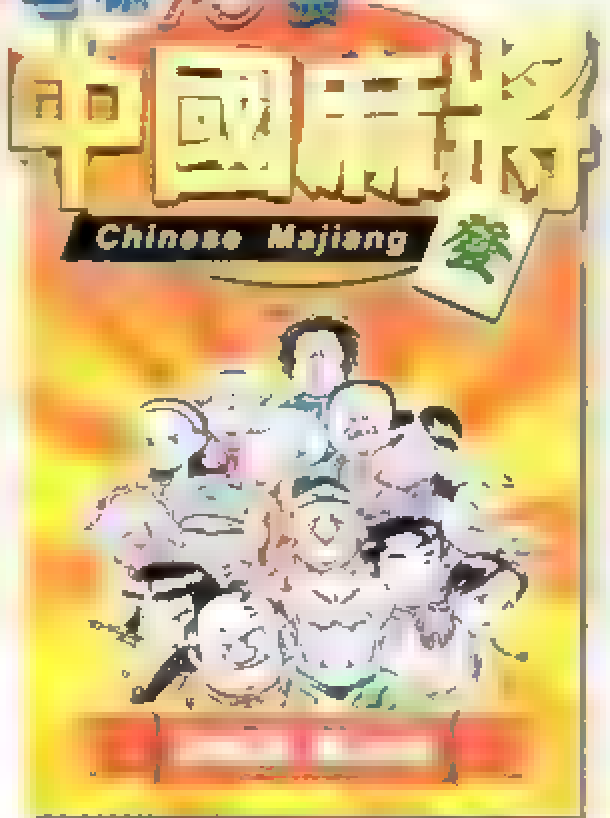


在通常的遊戲地圖形式上引入了多層地圖概念，任務戰區地圖上便用標記建築代表城市，點擊左下角的城市切換按鈕，就可以顯示相對應的城市地圖。當遊戲單位離開城市地圖時，可以看見它們從標記建築中走出來，進入任務戰區地圖。

遊戲提供兩個雷達視窗，玩家能夠在戰場上快速切換和監控戰場狀況。在螢幕右下角的戰區場景雷達視窗中，可以觀察整個任務戰區的情況，在左下角的城市雷達視窗中可以監視指定城市的情況，點擊其右邊的城市按鈕可以快速切換城市地圖。

◆製作公司 九譜資訊
◆發行公司 九譜資訊
▶配　備：P-200
▶記憶體：64MB
▶操　作：M





十三張麻將玩法多變有趣

「正宗十三張中國麻將」是華人地區第一款屬於中國十三張麻將的遊戲，與十六張麻將相異的是，中國十三張麻將胡牌的排型足足有八十一種，從傳說中一輩子是不是可以胡到一次也不知道的「九蓮寶燈」到通俗常出現的「碰碰胡」一應俱全。因此做牌的技巧在十三張麻將中是很重要的，如果不懂的做牌，只會胡屁胡，那想要在十三張中獲得勝利，是很困難的啦！

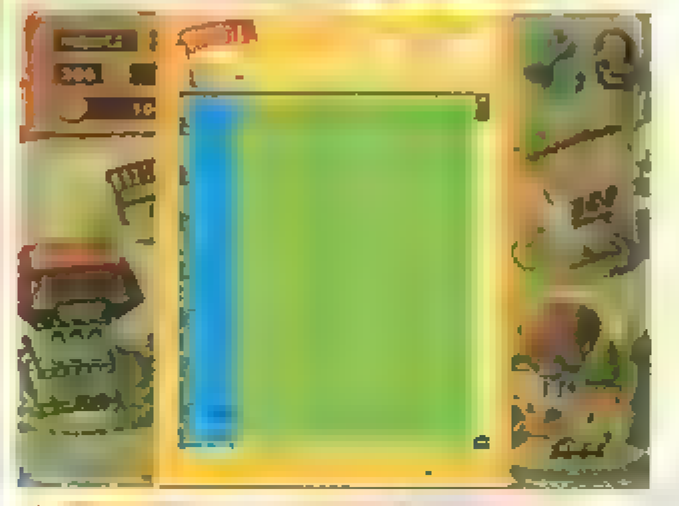


◆胡牌了！算算這一次有多少台

各種難度及段位供玩家挑戰

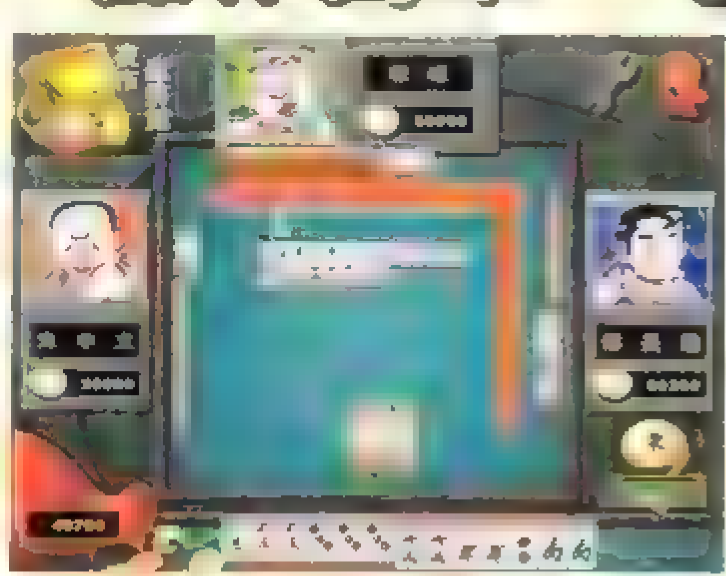
除了特殊的十三張玩法外，在遊戲中還設計了四種不同難度的麻將館以及十六個難度及個性皆相異的電腦對手。玩家們面對的不只是冷冰冰的電腦程式，而是有著不同策略以及個性的超強A．I．！除此之外，「正宗十三張中國麻將」還有獨創的「段位檢定功能」，根據玩家的出牌配牌及策略運用進行段位認定，讓玩家們可以知道自己的實力以及排名，想要將自己的牌技加以提升的人，可要好好努力囉！





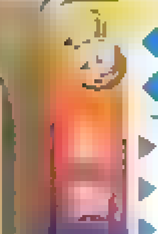
操作簡單　全程中文語音

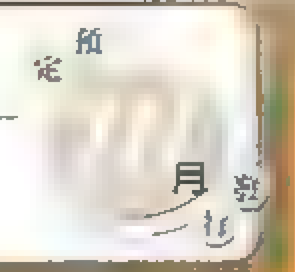
遊戲的操作介面十分的簡單輕鬆，吃碰槓胡等指令都有提示，即使玩家們不懂得麻將或是麻將新手，也可以一目了然，輕鬆上手學習。遊戲中還設計了貼心的自動存檔的功能，當玩家離開遊戲時便會進行自動存檔，紀錄玩家的段位以及金錢，從此玩家們不再需要為了不停的紀錄而傷腦筋！而每一次進入遊戲時玩家可以任意讀取需要的進度，可以同時容納多人的紀錄進行比較。另外最棒的地方是，「正宗十三張中國麻將」還提供全程中文語音，讓玩家在玩牌之餘，還能如和真人對戰一樣，碰牌聲絡繹不絕，更添許多真實感！





◆自動存檔功能方便玩家

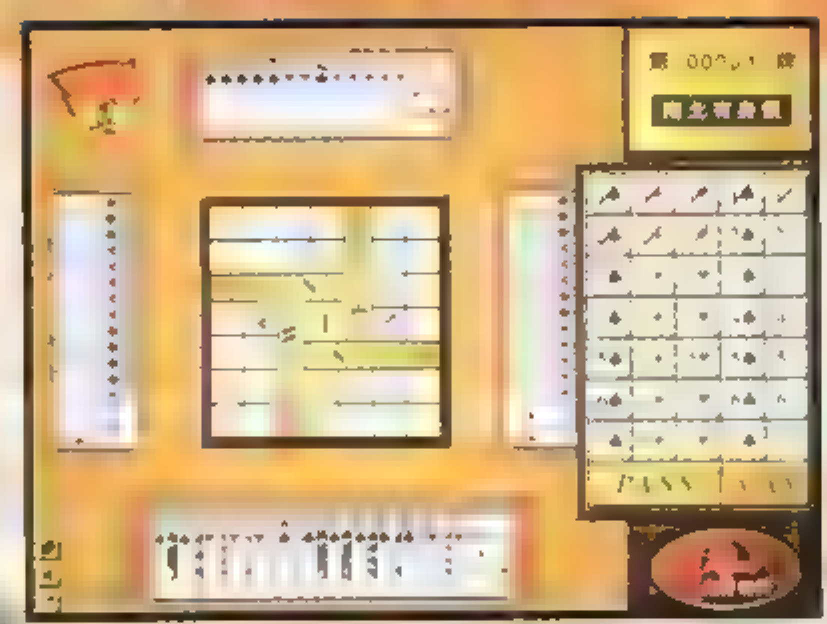




◆製作公司 / 光譜資訊
◆發行公司 / 光譜資訊
▶配　備：P-200
▶記憶體：64MB
▶操　作：M

奧林匹亞橋賽2 BRIDGE OLYMPIAD

光譜資訊即將於10月份推出一款人工智慧的新作－「奧林匹亞橋賽2」，這一款遊戲繼承了前一代產品的所有優點，如超強橋力、多種叫牌制度、複式橋牌四人隊制賽、人性化對手等，而且在2代中更推出了一個全新的橋力指標－IMP20，相信會成為由入門者到國手不同層級橋藝愛好者的最愛



▶電腦對手的叫牌精準。



每一個對手都有不同個性。▼

▲IMP20走勢圖可看到自己的實力起伏。

人工智慧實力超強

「奧林匹亞橋賽2」的人工智慧系統，是由光譜著名的人工智慧作品「象棋大師」、「將族」、「五子棋大師」、「麻將大師」等遊戲的製作小組所製作，這次他們將累積多年的人工智慧技術與經驗移植到橋牌遊戲中，使得「奧林匹亞橋賽2」中的電腦選手，不管在叫牌或打牌上，都表現的如同一個特級國際橋藝大師一般，想要獲勝誠屬不易。除此之外，在遊戲中每一個選手都有不同的個性，有的人謹慎保守，有的人貪功求勝，這些個性的不同，使得比賽更加的生動有趣。

◀複式橋牌分兩室比賽。

最正統的比賽規則

在一般的橋牌遊戲中，牌的好壞影響得失分甚鉅，為了將運氣因素去除，真正比較出技術，在正式比賽中，多採用複式橋牌規則，也就是，交手的兩隊各有四名隊員，分別坐在公開室與關閉室的東西家或南北家，同樣的一副牌由兩桌分別比賽，再比較兩桌的得分差距，即是這副牌的輸贏。例如：光譜隊參加橋牌比賽，第一對賽員坐在公開室的南北家，主打並完成4紅心合約，得到+420分，光譜隊的第二對賽員坐在關閉室的東西家，防禦對手同樣的4紅心合約，卻讓對方超一墩，對手得到450分，兩桌合併計算，光譜隊在本牌中輸了30分。

IMP20指標 最佳實力評量

「奧林匹亞橋賽2」很擬真的模擬了複式橋牌比賽，玩家坐在公開室，每打完一副牌後，關閉室中的四名電腦對手與隊友，會模擬打同一副牌，玩家的得分會與關閉室中的對手做差分比較，並換算為IMP（國際序分），電腦會計算玩家近20副牌的IMP差分平均值，即是IMP20指標。本遊戲並提供了IMP20指標走勢圖，讓玩家可以看到自己的成長或退步。

經過數十位由國手到入門者的測試，我們發現這個IMP20指標能夠非常有效反應一個人的橋牌能力，希望這個指標能更被推廣，成為最主要的橋牌能力指標。以下是一些測試數據：

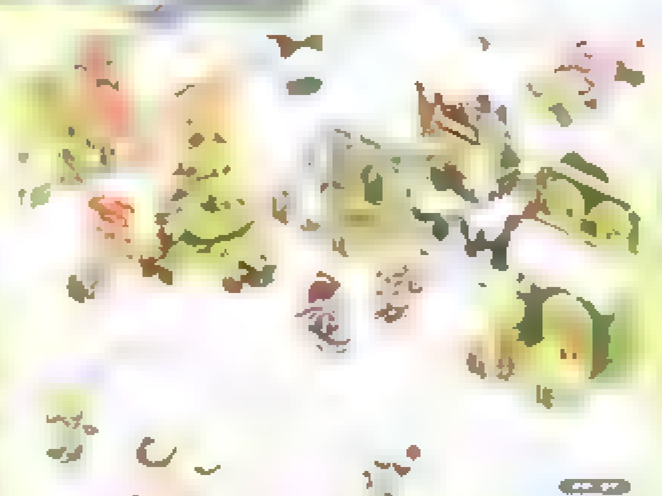
選手等級	國手	大專校隊	俱樂部玩家	一般玩家	入門者	初學者
IMP 20指標	8分以上	4分	1分	-4分	-8分	-12分

聖誕任務2 麥爾地獄谷

- ◆製作公司：數位玩具
- ◆發行公司：數位玩具
- ▶配　備　P 200
- ▶記憶體　64MB
- ▶操　作　K、J

即將在聖誕前夕推出的聖誕任務2．麥爾地獄谷，挾帶著聖誕節的主題與續作的威力，這一次的聖誕任務2到底要帶給玩家一個多麼不一樣的聖誕節呢？在上一期的報導中我們已經就遊戲場景及主角人物作過大略的介紹，這一次我們就來看看其它還有什麼可愛的東西吧。





哇！玩具小鎮下雪了，到處都是一堆一堆的棉花糖，看起來就很舒服的感覺，小鎮居民們最喜歡這種氣氛了。但是…突然有一天…天氣變熱了，雪也慢慢融了，那就擦一點防曬油，出來享受北極的日光吧！啊！這樣可不行啊！首先，小雪人佛斯特就要受不了了，只能趕緊躲到冰箱裡去，可是不能溜著雪橇到處玩耍，那多沒意思啊！」精靈們也熱得無法工作了，紛紛跑去玩水了。哎啊！真是傷透腦筋了，到底是什麼原因讓玩具



小鎮的雪融了呢？這跟聖誕老公公失蹤事件會有關聯嗎？小公公，趕快出發尋找答案吧！還是下雪的玩具小鎮比較可愛啊！



NPC角色

小馴鹿巴比
巴比是一隻天真的小馴鹿，雖然他希望長大之後能像魯道夫一樣偉大，不過目前為止，他還只是一隻整天愛幻想的馴鹿小朋友。

馴鹿媽媽提拉
馴鹿媽媽是提拉甜點屋的女主人，專門供應最好吃的甜點，小公公也最喜歡提拉媽媽所做的甜點，因為不僅東西好吃，還可以恢復生命力呢！

馴鹿商人阿托
阿托是個環遊世界的商人，所以他有各式各樣、千奇百怪的道具，價格便宜卻功能強大，是小公公很重要的道具補給站哦！

老學究約翰尼
馴鹿村裡就數老學究約翰尼最博學多聞了，他終日埋首於書堆之中，所以任何奇怪的東西，只要找他鑑定，一定能夠知道來龍去脈。

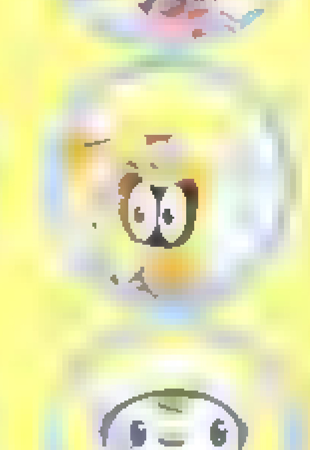
總機小姐
可愛的總機小姐，依舊擔任發派任務給小公公的重要工作，雖然笨笨的小尼始終不懂得她的心意，但是她還是會全心全意地幫助小公公的。

魔法鑑定師
這是一個擁有神奇法術的魔法師，他的專長就是鑑定各式各樣的神秘魔法物品，雖然滿腦子的知識，但是時常秀逗，實在傷腦筋…。

馴鹿士官長魯道夫
馴鹿英雄紅鼻子魯道夫在去年的任務中，以他高超的飛行技術，在最後關鍵時刻將小公公救回來，因而得到一枚勳章，聽說二代遊戲的後段會有一架很勁爆的飛行器出現哦！

玩具女精靈
整年辛勤工作的玩具小精靈裡，其實也是有小女生的哦！沒有工作時，他們便會一起唱歌跳舞，在北極的極光下享受快樂的營火晚會。

[illegible]
咦？它怎麼好像一代裡的死神呢？沒錯！它就是一代裡很受歡迎的死神。在二代裡，他因為完成一項重要的任務，便被升級擔任大天使泰…累了！



小雪人佛斯特
終年下雪的玩具小鎮裡，小雪人佛斯特到處溜著他的小雪橇玩耍，但是因為有人居然陰謀讓積雪都融了的？天啊！可憐的小佛斯特會消失嗎？



亂世霸主 Chaos

◆設計公司／eSofNet
◆發行公司／會宇多媒體

▶配 備：PII 200
▶記憶體：32MB
▶操 作：滑鼠、鍵盤

在《亂世霸主》中，玩家將扮演神或鬼的角色，他們擁有人們無法想像的強大力量。為何神鬼之間必須爭戰？神鬼之戰將造成甚麼樣的結果呢？咱們遊戲裡見真章。

神王

魔王

蜥蜴戰士

◆ 玩家可以選擇神族式是魔族來進行遊戲

遊戲故事背景

起初，上帝創造天空與土地，光明與黑暗，還創造神替自己控制這一切。神的首領「ODIN」按照上帝的意思統治天下的陰陽。可是神族日益驕傲，甚至想要對抗上帝。上帝極度地忿怒，創造魔鬼向神族發出警告。第一場「神鬼戰爭」就此爆發，結果神敗給了惡魔。

「CLISSKAP」水晶，具有創造世界的能力，它們分別藏在天上、人間及地下世界，維持著世界平衡。有一天，藏在地下世界的「CLISSKAP」水晶偶然被魔鬼所發現，魔鬼首領「TANATOS」知道「CLISSKAP」水晶有著無與倫比的力量，於是他企圖尋找另外兩塊「CLISSKAP」，以統治世界。結果，第二場神鬼戰爭就要發動了…

一場無法想像的神鬼戰爭

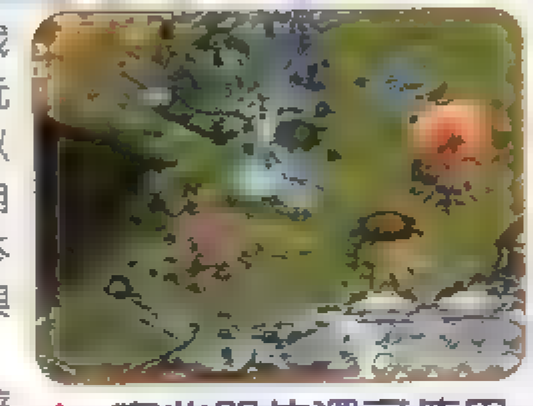
遊戲中的世界，是由兩種勢力互相之間鬥爭所引發的。一個是「GIA」神族，能創造生命，掌握創造的力量。另一個是「HELXIA」，由魔族所組成，具有強大的戰鬥力，有毀滅一切的力量。兩個勢力的特點截然不同。在生產、建築方式、戰鬥、戰略、科技、魔法等方面，兩個種族各有所長，不同的思維邏輯，充分增加遊戲的深度。



◆ 建築的演進可以從科技樹中瞧出端倪

與眾不同的特殊魔法

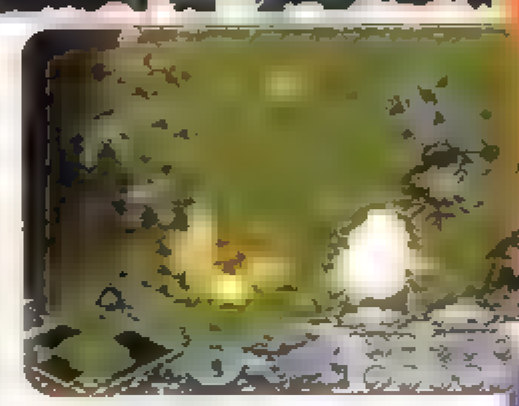
此款遊戲的魔法與其他戰略遊戲完全不同，一定能讓玩家大開眼界。例如，玩家可以裂開土地、打崩高山、甚至自我分身，再變成別的單位。本款遊戲完全建築在幻想紀元與時空，除了既有的魔法之外，還增加特殊性質的魔法，使遊戲畫面更精采、更逼真，使用更加變化多端。



◆ 有些單位還可使用魔法喔！

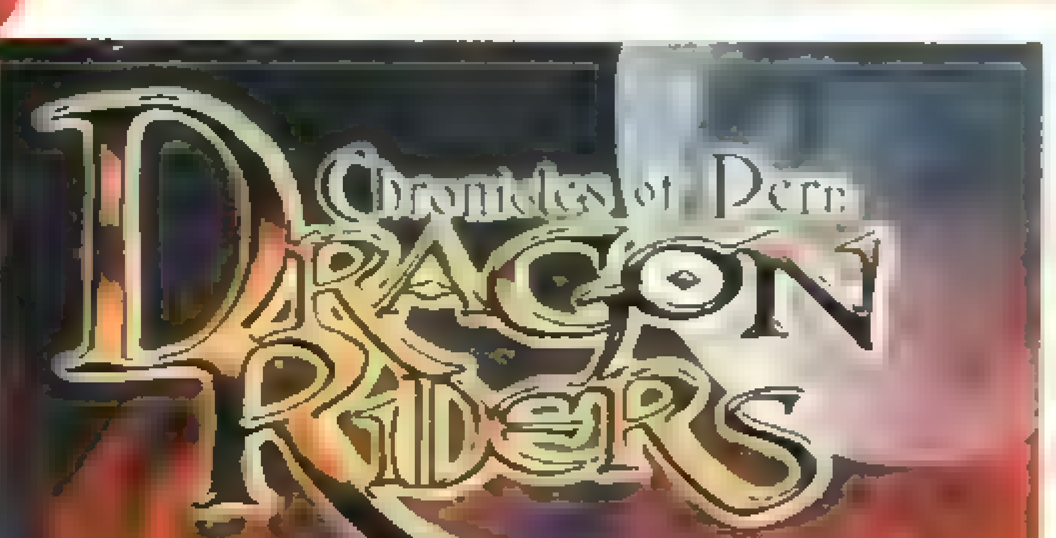
前所未有的單位道具搭載概念

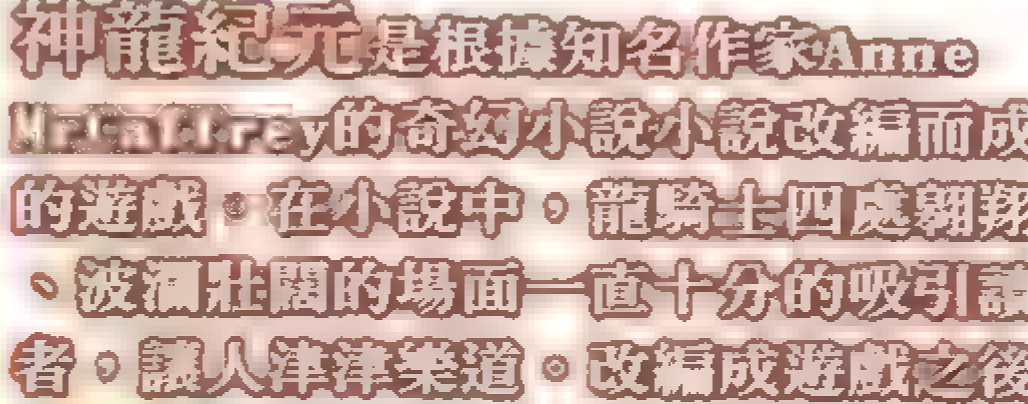
玩家在採集資源或探索新大陸時，會在不特定的地點，隨機取得到道具。若該單位得到道具，其力量就會增強，甚至能使用特殊能力。例如，變透明人、輕功等。因此，即使是同樣的部隊，也能發揮完全不同的能力，讓您的戰術更加靈活，使對手更加難以捉摸。



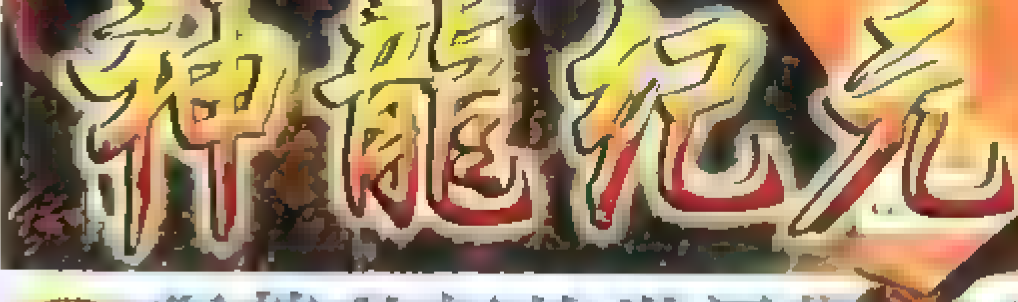
◆ 兩軍交鋒

◆國外發行 / Ubi Soft
◆國內發行 / 松崗電腦
▶配　備　PⅡ300
▶記憶體・64MB
▶操　作　K、M




神龍紀元是根據知名作家Anne McCaffrey的奇幻小說小說改編而成的遊戲。在小說中，龍騎士四處翱翔、波瀾壯闊的場面一直十分的吸引讀者，讓人津津樂道。改編成遊戲之後，這些精彩的場景化為真實，騎士與龍的世界將完全的呈現玩家的面前。





與龍共舞的世界觀

遊戲中的世界，是設定在一個人類的移民星球 潘恩。在那裡人與龍是相依共存的。由於來自「紅星」的寄生物會對潘恩造成可怕的傷害，只有龍的火焰可以摧毀這些寄生物，所以人類將龍視為最忠實的朋友。龍與龍騎士之間，可說是密不可分的生命共同體。而玩家所扮演的是一位年輕的龍騎士：在命運捉弄之下，您必須一肩挑起整個潘恩的希望。在這趟旅程中，您所要面對的敵人不僅是可怕的「紅星」，還有更多更可怕的未知敵人等待著你。雖然你一心只想平平淡淡地過日子，但是身為龍騎士，你就必須守護潘恩的和平。


◆人物的對話充滿故事性



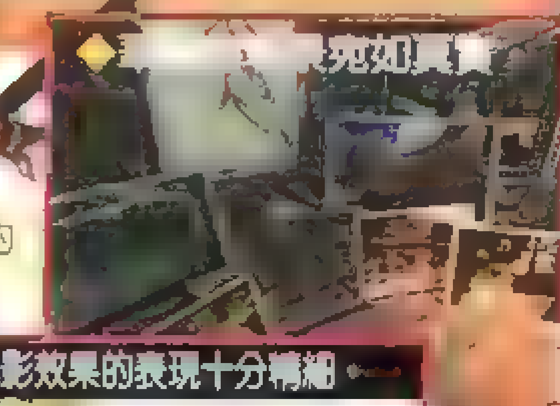

◆人類與龍將共同行動

[illegible]

在遊戲中，你會遇到各式各樣的人物，在他們的[illegible]，你[illegible]一起[illegible]世界，遊戲中共有70多個人物，每個人身上都有一段值得一聽的故事。遊戲中的任務，並非常的多樣化，不同於一般的角色扮演遊戲中的任務，不外乎是營救人物[illegible]「[illegible]」，由於採用了[illegible]遊戲的操作介面，所以任務也變得更多采多姿。例如在一個任務中，[illegible]一直[illegible]，以便找到他們的巢穴，[illegible]，而且沿路的路況還是十分[illegible]，你必須[illegible]之間的[illegible]，才能順利[illegible]。

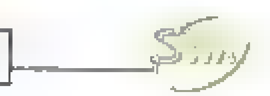
◆龍騎士有著守護潘恩的使命

精緻生動的聲光效果


◆[illegible]宛如真實

神龍紀元的遊戲畫面，是採取全3D的場景，加上特殊的光影特效，使得遊戲的畫面效果十分的突出，更將潘恩大陸塑造出十分優美的景致。更讓人有興趣的，也就是遊戲中的主角：龍。從主角乘坐的青銅龍，到以後在遊戲中遇見的銀龍、紅龍等各種不同的龍，各自擁有自己的特色。結實的雙翼、尖銳的利爪以及強壯的筋肉，都讓龍顯得更加威風凜凜，尤其是銳利的眼神，更讓人不由得對它畏懼三分。駕乘飛龍翱翔天際，想必是很多玩家的夢想。只要您有自信能拯救潘恩的民眾，或想體驗精緻的冒險角色扮演遊戲，「神龍紀元」絕對是一套值得細細品味的上乘佳作。


◆光影效果的表現十分精細





製作公司／CDV
發行公司／大宇資訊
配　備　P 233
記憶體　32MB
操　作　M、K

裝甲騎兵憑著精緻的遊戲畫面及多樣化的戰爭設定，在以二戰為背景的即時戰略遊戲中，開創了一片新的領域。而為了讓遊戲中的任務更加的多樣化，且改進以往的一些設計缺失，CDV推出了新的資料片-不朽功勳，實在頗讓人期待。在149期的報導中，我們已先就資料片的任務、地圖與兵種等部分做過介紹，接下來我們再來看看其它更新改進的部分吧！


人員的控制將更為容易

讓遊戲更完美的細部改進

[illegible]


戰鬥的補給改進成自動

武器增援補給的更新

安裝了不朽功勳後，不但可享受新任
[illegible]
程式也隨之浴火重生，更先進的程式技術，使遊戲更加順暢，而且畫面也更加美觀、容易使用，減少了玩家不停在畫面上點選的
不朽功勳也有了很重大的改變，現在大砲
彈藥將自動補充彈藥，而且管理與操控
來也更加的方便，此外軍官可以對特定
升他們的經驗值，將使將可以透過
更容易駐守等等的改變，對於戰鬥也將帶來

在資料片中重砲可以撤退。


兩軍對戰的場面激烈





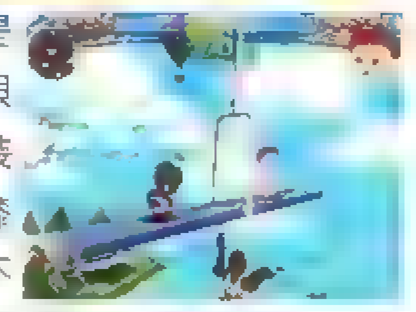
連線對戰更便利

國外著名遊戲網站GameSpy，儼然已經成為多人連線遊戲的標準協定，目前許多遊戲的多人連線遊戲模式，均可透過GameSpy來進行。CDV也察覺到透過GameSpy進行多人連線遊戲的便利性，因此在安裝了資料片後，玩家將可以透過支援GameSpy Arcade的方式進行多人連線遊戲：包括擁有「裝甲騎兵」的獨立遊戲大廳，並可以在GameSpy Arcade中和其他《裝甲騎兵》的同好交換心得，並一起進行遊戲。除此以外，玩家在創造一個多人連線遊戲時，可透過許多的選項調整遊戲的設定，包括了遊戲時間、是否要有支援部隊等等，大幅的提升了多人遊戲的變化性。

不朽功勳

Come on baby

●益智／P-500／64MB／399元



Come on baby的主要角色是平均年齡2 3歲的寶貝們，他們來自世界各地，身上裝備了兩項標準配備－尿布及護膝。為了爭奪總冠軍的殊榮，無不使出渾身解數。遊戲總共有12種競賽內容以決生死，每一項比賽都考驗著寶貝們的反應、速度及力量。每個寶貝的能力值各不相同，但是透過不同型式的競賽，各自發揮專長之處，來挑戰自己的對手。

仙劍客棧

●經營模擬／PⅡ-300／32MB／599元



這是一個以仙劍奇俠傳的人物、場景所重新建構而成的經營遊戲，遊戲結合了客棧經營、中國料理、與戀愛養成。遊戲中玩家將扮演李逍遙，肩負起整間客棧的經營，不時還要照顧二位女主角。因為是沒有雇員的家庭式客棧，接待、領位、點菜 、送單、上菜、收銀等等都要玩家自主控制，緊張刺激的程度一點也不亞於一場戰鬥。

大轟轟遊戲網戰II－決戰珍珠港

●線上益智／P-100／64MB／168元



這是一款以西元1941年二次日軍偷襲美軍軍事基地--珍珠港為故事背景的兩人連線對戰 每戰棋盤遊戲。遊戲提供雙方各擁有不同的七項武器，開始時由玩家自行安排放置於棋盤上位置，每一回合雙方各擁有七發砲彈，在該回合限制的時間內，選擇對方七個棋盤每域進行砲轟。雙方的該項武器如果遭到完全的擊中，則宣告擊毀，任一方武器遭全數擊毀，遊戲即宣告結束。



狂島浴血戰：[illegible] (Battle Isle: The Andosia War)

●即時戰略／P-300／64MB／990元



本遊戲是狂島浴血戰系列的另一續作。遊戲採用回合制與即時制結合的做法：每回合有一定的時間限制，且某些動作需要一段時間來完成，當可行動的時間用完了，回合即告結束，輪到敵方行動。此一設計讓每個回合的過程變得更逼近於現實，但是又不會讓玩家手忙腳亂，可說是在回合制與即時制之間取得了巧妙的平衡！

轟炸德意志 AIR WAR OVER GERMANY

●飛行射擊／PⅡ-300／128MB／399元

B-17在二次大戰中，立下了不少戰功。"轟炸德意志"這套遊戲，就是要讓玩者體驗當時那些英勇機員在歐洲執行轟炸任務時遇到的情形。遊戲根據真實的史實設定，玩者得完成25架次任務才能退役。不同於一般飛行遊戲的是，在"轟炸德意志"中，玩家不用煩惱複雜的駕駛方式，只要專心擔任射擊手(GUNNER)的工作，完全享受射擊的樂趣即可，帶給玩家完全不同的空戰樂趣。



櫻花大戰

●戰略角色扮演／P-166／64MB／699元

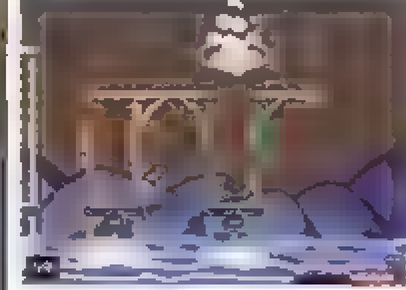
深受玩家喜愛的Sega Saturn主機上誕生的「櫻花大戰」，所正式改編而成的PC中文版。遊戲的故事背景設定於日本的「大正時代」，由玩家扮演的大神一郎，將率領帝國華擊團．花組的6位具備超常靈能力的少女，為維護和平而戰鬥。六位女主角不但美麗可愛，更充滿了自己獨特的個性，十分受到玩家的喜愛。



蟲蟲總動員 (Worms World Party)

●動作戰略／P-200／32MB／399元

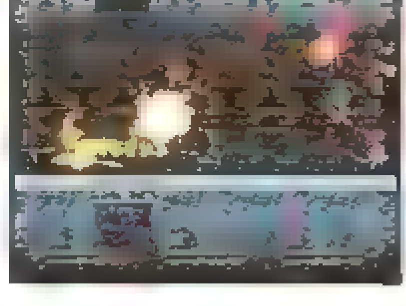
蟲蟲總動員的基本玩法，是操縱你的蚯蚓戰士在地圖上尋找有利位置，再以最適合的武器對敵方發動攻擊，遊戲玩法很簡單，但是在地形地物及武器上加入許多巧思後，樂趣就大大增加了！遊戲中的武器種類高達60種之多！除了手槍、散彈槍、手榴彈、火箭筒、地雷等常規武器：高射炮、香蕉炸彈、手形炸彈等特殊武器外，蟲蟲們甚至還可以召喚出許多生物來助戰！



黎明聖記

●角色扮演／P-166／32MB／599元

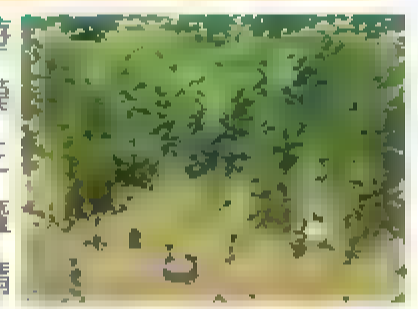
黎明聖記是一套充滿濃厚異國色彩的角色扮演遊戲，當玩家在遊戲中遇到敵人時，所採用的戰鬥系統是半即時性的戰鬥方式，再搭配上簡單明快的操作方式讓玩家體驗最直接的戰鬥效果。在遊戲中，主角將與七位少女交織出錯綜複雜的遊戲劇情，藉由各種事件的發生，與七位女孩展開多樣化的劇情發展，並可依照不同的事件選項發展出不同的事件劇情。



蓋亞大地傳說

●策略／P-233／32MB

在《蓋亞大地傳說》中，遊戲玩法是採用RPG+SLG的模式進行，將整個蓋亞大陸濃縮在一張大型地圖上，裡面包含了魔族、流浪者之村以及聖獸、妖精、獸族…等多達數十個遊戲場景與戰場。當玩家隨著劇情的流轉與演進，這些神秘地點將一一顯現在地圖上，而玩家也就可進入這些神秘的場景進行探險或戰鬥。



新無敵炸彈超人

●益智動作／P-200／32MB／520元

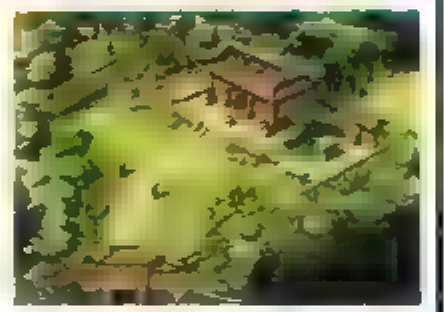
說起炸彈超人這款遊戲，相信玩家都非常熟悉它的玩法了。「新無敵炸彈超人」除了擁有炸彈超人系列上手容易的特點外，更有濃濃的地球村民族風味，有來自台灣霸凱族勇士朗拉路、非洲部落的歷蘇、冷艷的日本女忍者等來自世界各地的炸彈超人戰士們，遊戲關卡更是遍及世界各大洲如非洲、中國、埃及、北極、日本，甚至包括台灣等地。



武林群俠傳

●養成角色扮演／P-266／64MB／699元

這個遊戲是由「金庸群俠傳」製作小組所製作的全新角色扮演遊戲。秉持前作高自由度的精神，「武林群俠傳」中每一段劇情場景，都會有豐富的事件，讓玩家選擇參予。在遊戲中，各項的能力養成與小遊戲設定強調的是值得一玩再玩的趣味性，而其中主角經由學習各式各樣的技藝，玩家也可以增加一些棋理、茶道、史、哲、烹飪、國學等等入門小常識。



美猴夢工廠

●冒險／P-200／64MB／399元

這是款純日本系的美少女冒險遊戲。遊戲中跟一般指令式的RPG不同的是，他的戰鬥是採"卡片戰鬥"的形式。在進入戰鬥後，雙方各會有五張卡片(像是攻擊、防禦、增加氣力、補充體力等等)，當然，妳是看不見對手的卡片的。玩家所要做的，就是因應當時的狀況，選出最合適的卡片來應對。總之，唯有能夠洞悉對手招式者，方可在爾虞我詐的情況中勝出！



神秘之旅

●冒險／P-233／32MB／599元

神秘之旅是款一流的驚悚冒險遊戲。在遊戲中你扮演兩名地球來的船員，駕駛著天使號補給艦，前往探索一個充滿著神秘與陰謀的外星球。以生動的圖像，第一人稱視角、3D圖形，及令人感嘆的非暴力科學小說情節結合而成。遊戲的過程中，提供了許多不同形式的猜謎，再配合天衣無縫的完美故事，想要順利過關，玩家可需要多花點腦筋了。



神鬼戰將 Dispel

●角色扮演／P-300／64MB／780元

神鬼戰將是款自由度極高的角色扮演遊戲，玩家可自行編輯主角外觀及屬性設定，並選擇職業。遊戲世界中，共有五個洲散佈著四大王國及三十餘座城鎮，而每個城市都充滿了機關和待解的謎題，也有多樣的寶物待玩家來發掘。在遊戲中善與惡是並存的，你會學習各種善性與惡性的魔法，共有41種魔法咒語可供戰略使用。



袋鼠小天王 (KAO The Kangaroo)

●動作／PII-233／32MB／399元

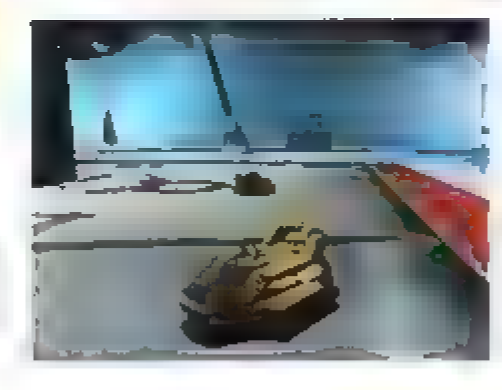
卡歐(KAO)，一隻活潑好動的袋鼠，從小就在澳洲的草原上過著自在的生活。直到有一天，卡歐不小心走離了草原，竟然落入了獵人的陷阱之中！被關在籠子裡的卡歐，身邊竟然出現一雙具有神奇力量的拳擊手套，卡歐就憑著這雙手套闖出了籠子，但籠子外的世界，是一個個充滿驚奇但又危機四伏的關卡。究竟卡歐能不能回到老家？這就要看玩家的功力了。



思考機器 MIND ROVER

●策略／P-300／64MB／880元

"思考機器"是一款「智慧機器策略模擬遊戲」，或者稱它為「3D策略/程式遊戲」(3D Strategy/Programming)。這是一種全新概念的遊戲型態，遊戲中能讓每一位玩家自由組合出所需的智慧機器，並下達程式指令，讓你的智慧機器執行任務。有別於目前市面上一昧追求聲光效果的遊戲，在這款遊戲中，將激發你的創意表現，讓玩家體會到設計的樂趣。





空前絕後的武俠嚐試

當未來戰士遇上戰國風雲，集俠義、政治、陰謀、愛情於一身的黃易奇幻武俠大作，讓生命更暢快，讓歷史因為邊緣的更精采！

始皇身世的千古之謎

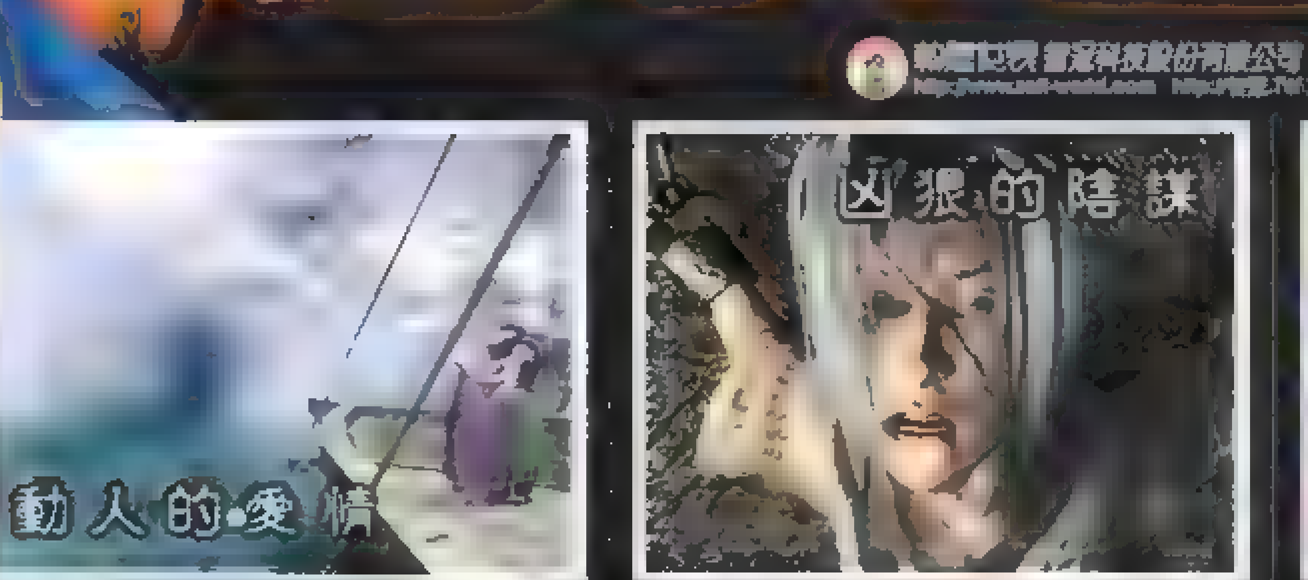
項少龍：我想使你成為統一六國的秦始皇！
小盤：什麼是秦始皇？

戰國群雄的恩怨情仇

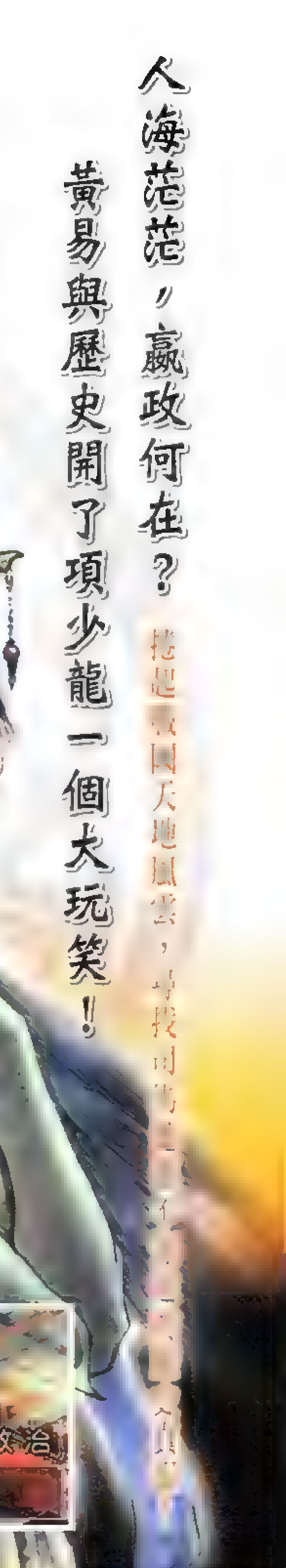
戀愛李牧、王翦、烏氏.....，對你掏出的相照肝膽，
領教趙穆、田單、呂不韋.....，為你設下的殺機迷霧，

七國勢力的政治交鋒

「合縱」與「連橫」的政治運作與利益衝突，「三晉合一」的秘密大計，勾心鬥角、爾虞我詐，揭發在壯闊歷史中的政治現實與殘酷！







穿越時空回到戰國末年的項少龍，
面對著一個空前未有的大好機會，
憑著領先兩千年的軍事技術
與歷史常識，他要找出秦始皇，
合夥建立一統中國的千秋大業！
強權殘酷，生死決戰，他應付自如，
六國局勢，情場風波，
他如魚得水，
但就在一步一步捲入
歷史命運的漩渦之中時，
事實的真相竟是如此出乎意料！
黃易與歷史，開了項少龍一個大玩笑……

平凡繪



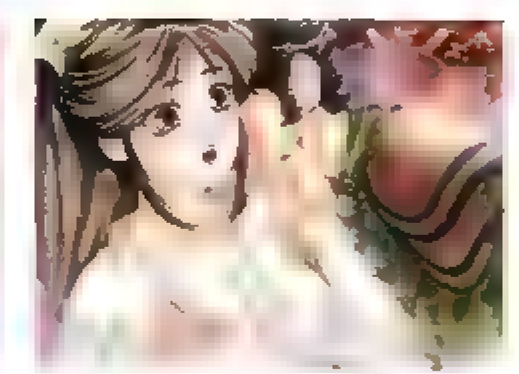






尋秦記












相對的時刻，愛恨情仇一併解決！

當愛情交叉在慾望與陰謀之中，會變化出多少種樣子，

當命運籠罩在鬥爭與權力裡面，還有多少可能 ？

面對腐敗的絕對權力，項少龍說：

「這是個強權就是公理的時代，

只有騎在別人頭上，

才能主宰自己的命運，

保護自己所愛的女子！！」



一百年前，
小蝦米搞定【金庸群俠】，
一百年後，武林的命運由你決定！
天下第一 武林無敵 等你挑戰
新劇情、新格局，自由趣味超越網路遊戲，年度最受期待，開創武俠遊戲新視野！
武林風波 快意冒險 自由闖蕩
武林走透透，上至武林大會，下至小老百姓的各種疑難雜症，每一個場景角落，都有問題等你行俠仗義！
天下豪傑 是敵是友 隨你結交
友好度設定培養，任意結交各式武林豪傑怪客、和俠女們談戀愛，交遊天下或人人唾棄，全憑自己！
拳掌刀劍 詩書射樂 任你修練
融匯琴棋書畫，在各項技藝中鍛鍊武學新境界，交叉養成、小遊戲模式，自己玩出武林壓箱寶！
河洛工作室
金庸群俠傳
ELEVEn
萊爾富 Hi-Life

※ 注意事項：1. 獎品以實物為準，不得兌換現金 2. 遠傳電信保留修改活動內容之權利 3. 得獎名單於 2001/11 12公佈於 www.fetnet.net

4. 獎品於2001/11/16寄出，若未收到獎品，請於2001/11/30前洽詢，否則以棄權論

5. 下載武林鈴聲及圖案，每則3元。

遠傳 i-style 下戰帖

遠傳 i-style 武林盟主 非你莫屬

挑戰規則：

1. 要想爭奪武林盟主寶座，不再需要拼的你死我活，現在您只要是"遠傳用戶"趕快拿起手機或至 www.fetnet.net，下載特定武俠 [illegible] 坐享萬人擁戴的快感，並可搶先擁有今年最哈的"武林群俠遊戲"等獎品。
2. 若您拼不了盟主沒關係，我們將從下載次數最多的特定武俠鈴聲及圖案中各抽出兩名最佳擁護獎，所以只要您拼了命下載您想擁有的武林鈴聲及圖案，也有機會獲得大獎哦！

武林群俠傳

獎品：

- 【武林群俠傳】遊戲一套、水靈兒玩偶、遠傳米妮手機座、i-style 精緻CD盒
- 【武林群俠傳】遊戲一套、水靈兒玩偶、遠傳米妮手機座
- 【武林群俠傳】遊戲一套、水靈兒玩偶、i-style 精緻CD盒
- 【武林群俠傳】遊戲一套、i-style 精緻CD

武林主題曲鈴聲下載秘笈

輸入 *149*111* 鈴聲代碼

94 武林群俠主題曲　95 武林－如風似月　96 武林－咚咚搶　97 武林　　98 武林－青山情緣　99 武林－鋪戲　100 武林－天龍爭霸　61 金庸群俠　65 俠女闖天關主打配樂　67 紅樓夢　68 風雲　69 稼碎虛空　72 鹿鼎記　75 江南才子　79 三國演義　76 網路三國　80 中華英雄　81 楚漢之爭　83 鹿鼎記2主打配樂　84 新倚天屠龍記　85 武林盟主　119 仙狐奇緣－糾纏　123 仙狐奇緣－曾經　155 新蜀山劍俠傳－情義金　167 流花洗劍錄主題曲　169 流花洗劍錄－情願難過　178 金庸 online 柔情水　180 金庸 online 俠客狂飆

武林主題圖案下載秘笈

1461　1462　1463　1464　1465　1466 武林群俠傳　1467 武林NO.1
1468　1439　1437　1436　1433　1254　1255
1256　1258　1260　1264　1267　1269　989
991　992　993　999　250　251　253
254　258　941　944　950　951　952

挑戰日期：90年9月25日至10月25日　更多豐富的鈴聲及圖案，請上遠傳網站 www.fetnet.net 下載

軟體世界 智冠科技股份有限公司 http://www.soft-world.com



卡哇伊寵物店

MYSTERY OF PETS

愛牠，就把牠帶回家！

牠有著大大的耳朵、善良無辜的眼神

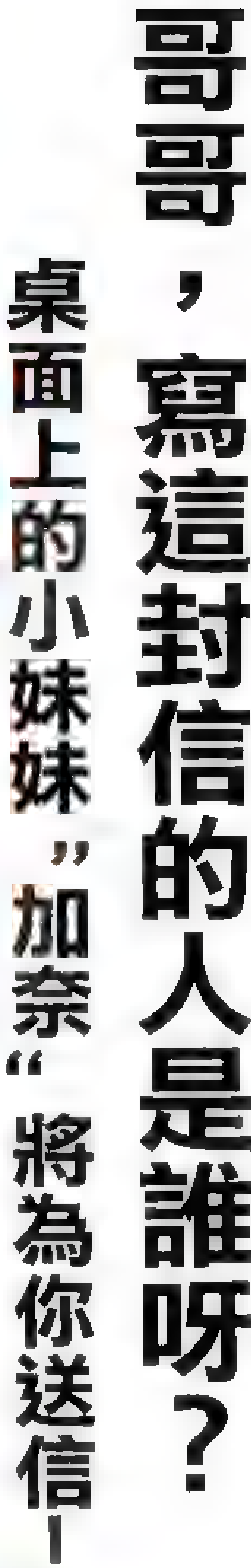
與一個可愛的小鼻子．．．

只要你喜歡，就快把牠帶回家！



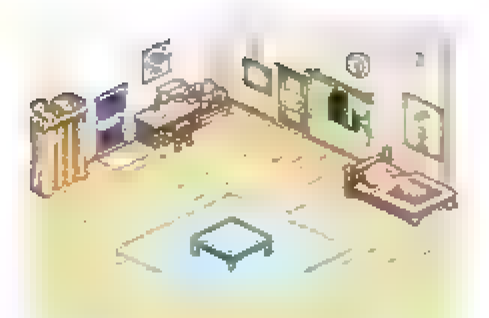


Microsoft Windows
射擊融合爲3D動作射擊遊戲的最佳傑作!
上的戰鬥終於在中文版上登場!!
蒼鋼騎兵
SPACE GRIFFON
西元2148年10
台灣網站正式啓用！
http://www.interlexinc.com.tw
PANTHER SOFTWARE
Interlex TAIWAN Inc
台北市松德路65號11F
Microsoft及Windows為美國Microsoft Corporation之註冊商標。 2001 Interlex TAIWAN Inc. 2001 PANTHER SOFTWARE



哥哥，寫這封信的人是誰呀？

桌面上的小妹妹”加奈“將為你送信！



和小妹妹“加奈”在一起的同居生活！



這封信是誰寄的呀？



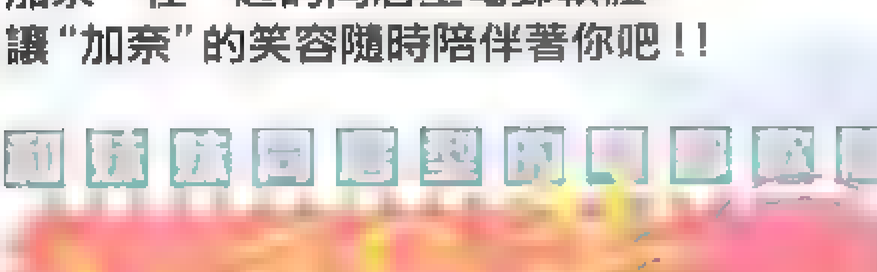
小郵差“加奈”幫你送信。



享受與“加奈”聊天的樂趣吧！

小郵差“加奈”來到你的桌面上了。

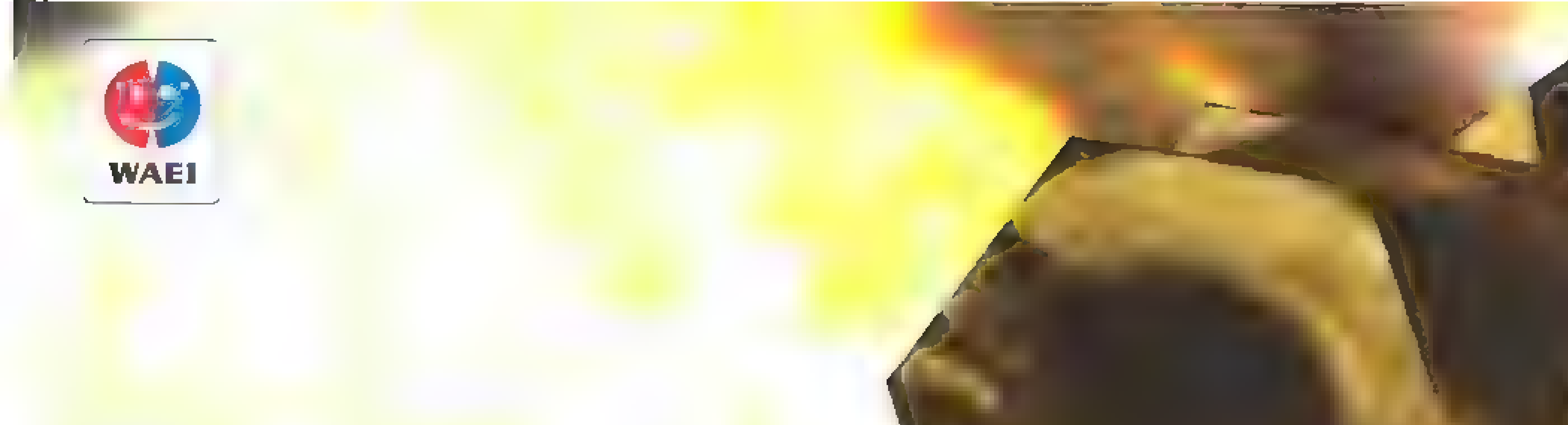
“加奈”不但會幫你把接收到的郵件收進來給你，還會幫你整理接收到的郵件。
“加奈”會記得你及你的朋友們的生日，當生日快到時將會通知你，有時候還會陪你聊天。此外，偶爾你還能偷看到“加奈”寫的日記等，這是一個你隨時都能跟桌面上的“加奈”在一起的同居型電郵軟體。
讓“加奈”的笑容隨時陪伴著你吧！！



最新資訊請參觀此網站。
http://www.interlexinc.com.tw/

Microsoft® Windows® Me/98/2000

英寶資訊股份有限公司
Interlex TAIWAN Inc.
台北市松德路65號11F-1
TEL. 02-2727-1712 FAX. 02-2727-1716
E-mail : info tw@interlexinc.com



- 美國上市評價票房立即勇奪冠軍
- 標準美國式黑幫復仇的緊湊劇情
- 揭開紐約城市角落最黑暗的一面
- 寫實、驚爆的槍林彈雨令人震撼
- 畫面皆為3D人物場景的即時運算

江湖本色

MAX PAYNE


GODGAMES
紐約狠角色，火力
娛樂股份有限公司
DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD



第三人稱射擊遊戲！暴力美學經典之作！

[illegible]



1	江湖本色Max Payne / GodGames / 華義國際
2	暗黑破壞神二：毀滅之王Diablo II: Lord of Destruction / Vivendi Universal
3	模擬市民The Sims / Electronic Arts
4	模擬市民：歡樂派對The Sims: House Party / Electronic Arts
5	暗黑破壞神二Diablo II / Vivendi Universal
6	模擬市民：美麗人生The Sims: Livin' Large / Electronic Arts
7	夢幻遊樂園RollerCoaster Tycoon / Infogrames
8	世紀帝國二Age of Empires II: Age of Kings / Microsoft
9	模擬飛行2000Flight Simulator 2000 / Microsoft
10	Pearl Harbor: Zero Hour / Simon & Schuster

資料來源：CNET電玩寶酷 2001/8/24

在美國NPD Intelect最新的暢銷遊戲排行榜上，Blizzard的「暗黑破壞神二：毀滅之王」角色扮演遊戲資料片被踢下了第一名的寶座，踢下冠軍寶座的就是GodGames最新的第三人稱動作遊戲「江湖本色」（Max Payne），它讓玩家扮演紐約市的一名臥底警探，且擁有創新的時間控制功能，可讓玩家扮演的角色做出戲劇性的慢動作槍戰。

江 湖 本 色

MAX PAYNE

紐 約 狠 角 色　火 力 不 可 測



NOT CROSS　A MAN WITH NOTHING TO



破關攻略密笈
真槍實彈刮刮卡(現買現刮手槍帶回家)

$2000

復仇價 $800

10/20復仇行動火力全開!







華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD.

台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222

SE DO NOT CROSS A MAN WITH NO



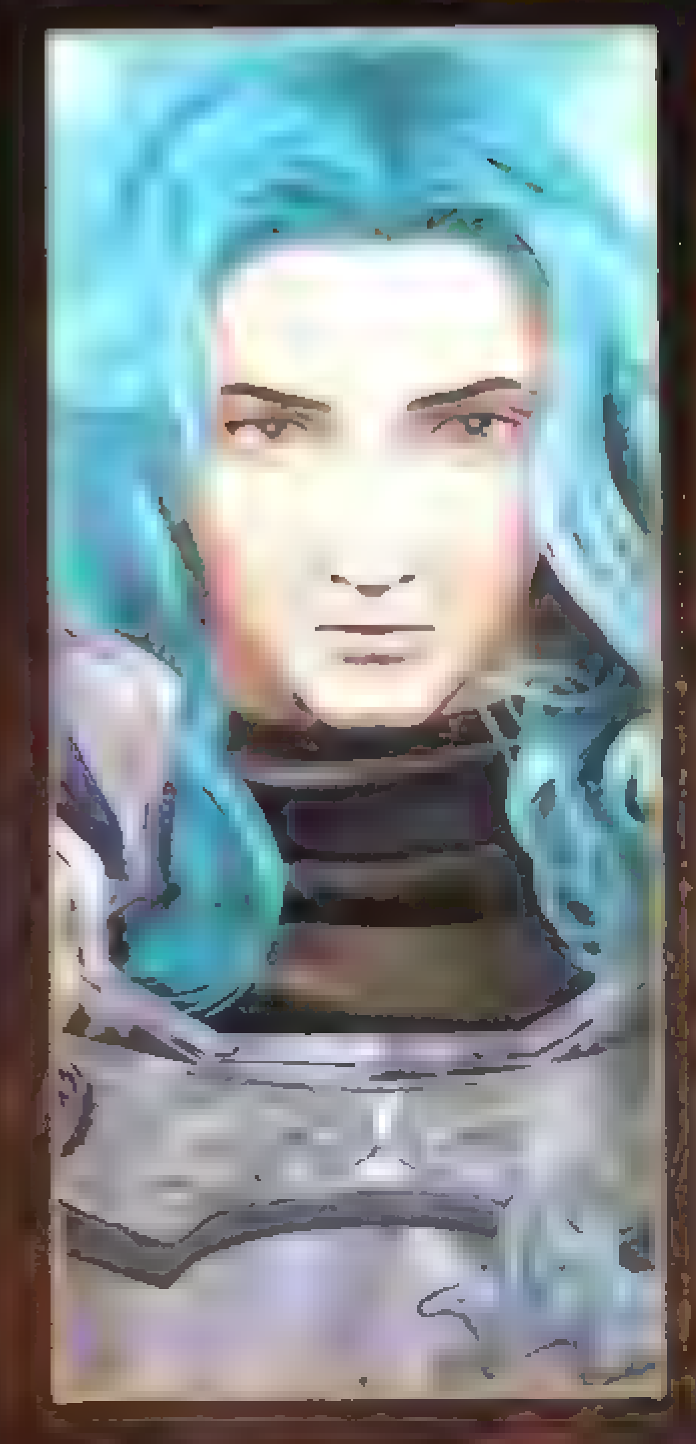
暗黑・軍團・魔法三大勢力正凝聚
角色扮演即時戰略遊戲年度終結版
全中文8人連線對戰千奇魔法・萬種軍隊完全呈現

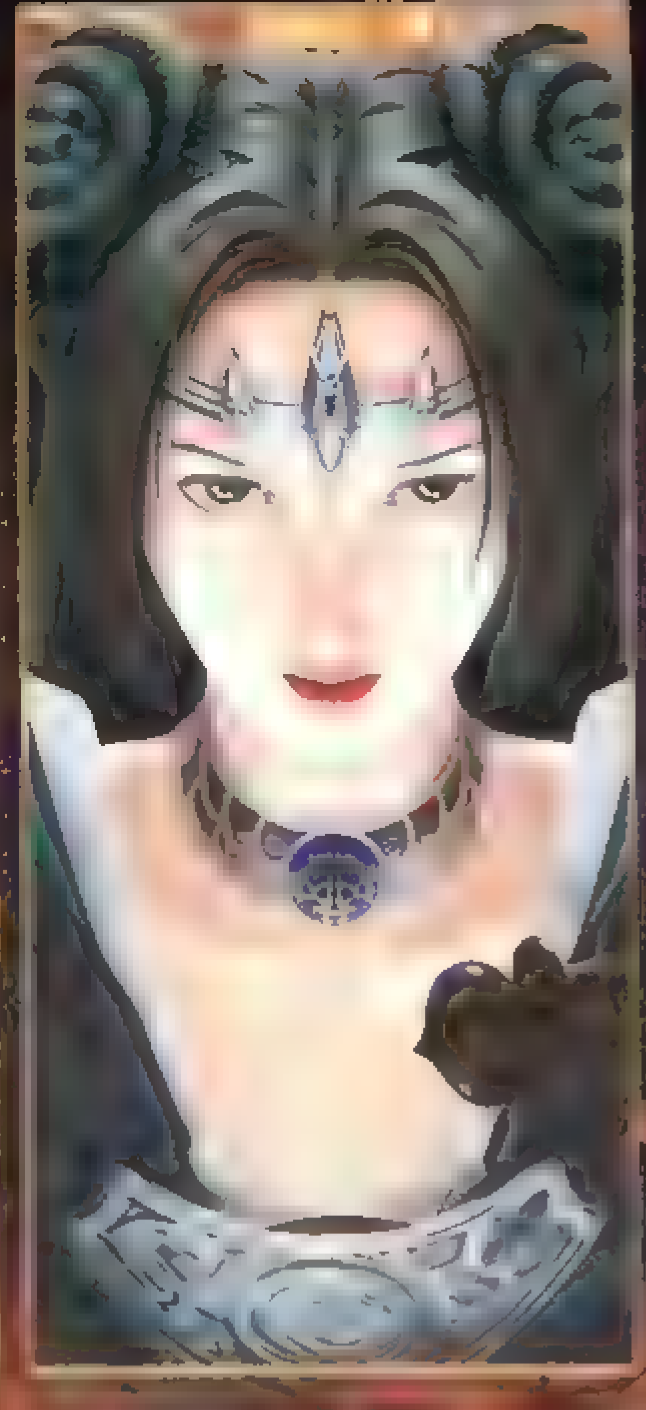






三大勢力完整剖析






解放部隊


惡靈軍



光復解放軍

解放部隊起源於邪惡軍及黑魔術派征服整個西部大陸及東部大陸後，無法確實知道誰是領導者及正確的起源時間。即使稱為解放軍也不是這麼確切，它們又自稱為光明部隊，然而，眾所周知，他們是從各個區域，為了與邪惡勢力和暗黑術師的反叛行為作鬥爭，自然所組合的。

邪惡勢力團體

黑魔術是由人類錯誤知識所造成破壞的魔術，雖然Pharaoh Hill的人民已經認為黑魔術在很久以前就消失了，但少部份地下組織的魔術師，將其保留至今。黑魔術派的最高首長Coolgulair Eu Desmoneige將這小型黑魔術派改變成征服半個大陸的大集團。

暗黑魔法謀略團

惡靈軍的起源地是Reneckrow Hill，統治者是邪術師Karad Heartshair，在他的軍隊裡，是由同稱惡靈術師的強悍魔術師將這些成員擁有不朽力量的怪物與低劣的惡魔所組成的。


GAINAX
綾波育成計画
新世紀エヴァンゲリオン
NEON GENESIS EVANGELION

上市日期2001年8月20日

拉開





用盡吃奶力氣打趴你!!

奶娃必殺技


WAEI
在線上
訐王之王出氣包
想減輕壓力舒解疲勞走出以下陰霾
就不能錯過“訐王之王出氣包”
遊戲也能讓你掌握機會 創造命運
突破傳統大富翁遊戲絕對讓你捧腹大笑
廣大苦悶上班族請注意!!
華義國際數位娛樂股份有限公司
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD
台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
中區營業中心·04-2385-2256 南區營業中心·07-555-3222



特勤機甲隊整裝待發

歐姆尼星的命運岌岌可危！

特勤機甲隊4

科技、美少女、戰術的完美結合



華義國際數位娛樂股份有限公司

WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO. LTD

中區營業中心 04-2385-2256


百鬼夜宴
千呼萬喚
九月十五
百鬼夜宴
準時開席
華義國際數位娛樂股份有限公司



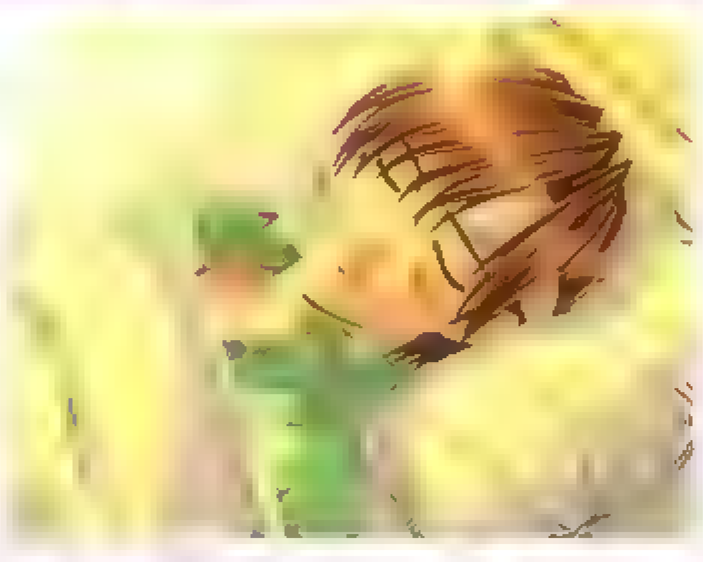
あしたの雪之丞（ユキノジョー）

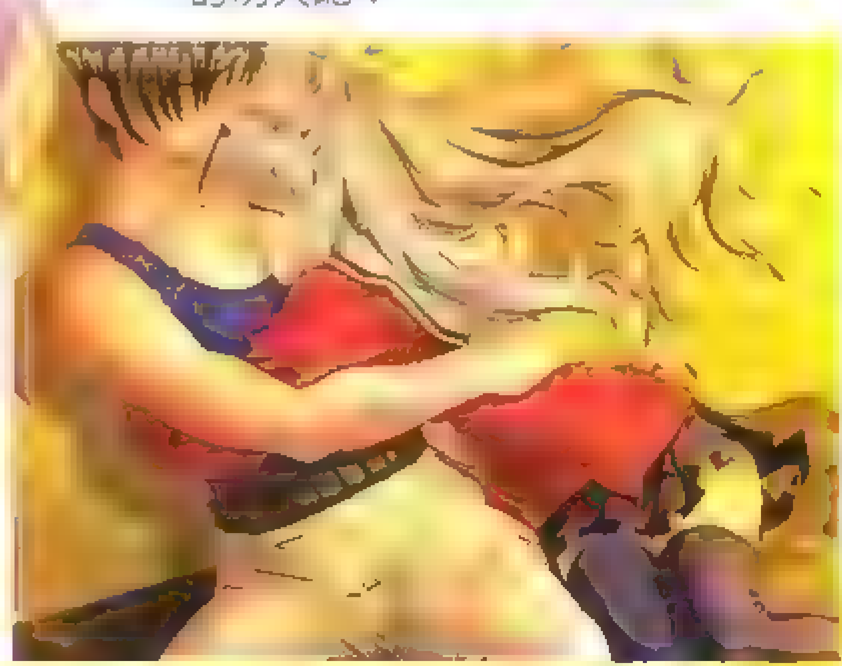
● 朱原弘

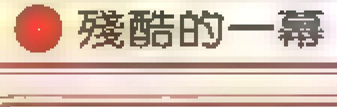
陷入極度自責的雪之丞，他要怎麼振作起來呢？

剛搬到鹿島町的主角--雪村雪之丞，在轉學進入鹿島學園的三個月前的一次拳擊練習賽上，誤傷了從小一起長大的好友久保勝，致使他至今仍然昏迷不醒。因過度自責而變得自暴自棄的他，在偶然經過後街小巷子時，空扛正義地（此刻的他根本無法用拳頭揍人）搭救了正為不良少年所欺負的女孩--春日芹奈。就在二天後，雪之丞在新轉入的學校裡，再度地遇見了這個女孩，並且藉由他人之口得知，芹奈原來也是這個學校裡的問題兒童。

這是巧遇、還是命運？芹奈為了報答雪之丞，開始亦步亦趨地跟隨著他，就連舉足投手的細節都不放過，在其無微不至的照顧下，雪之丞靜寂的心湖再度泛起陣陣漣漪。一段新的學園戀於焉拉開序幕，而等候在雪之丞前頭的，會是個怎樣的明天呢？







殘酷的一幕

又害女孩子哭了，真是罪過…



AVG

●作業系統 Win98/95/Me/2000

●發行時間 日本已發行



●價格：￥8800





看到遊戲名稱可別以為是小拳王重出江湖喔！純屬"巧合"

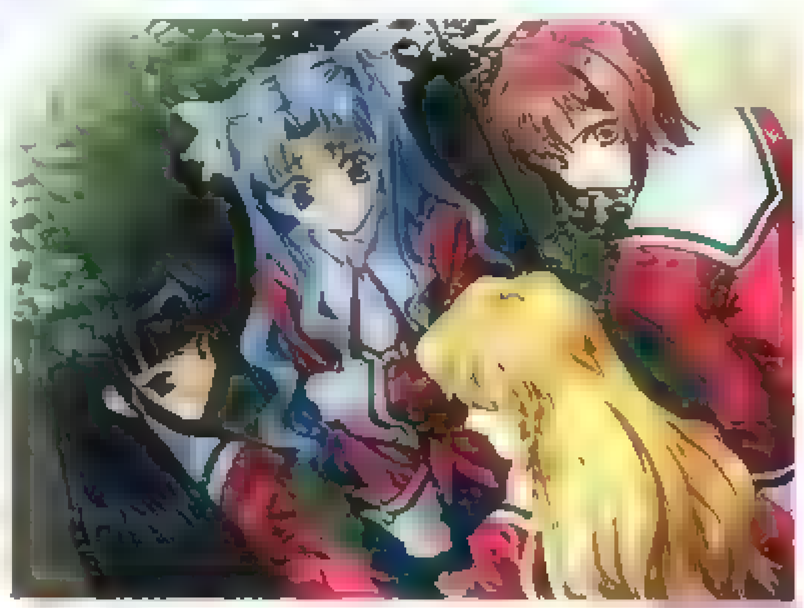
● 哇～好吃的麵，開動囉！

關於這部elf最新作的命名，大家一定也和筆者一樣感到好奇，總覺得似曾相似，但奇怪在哪兒卻又說不上來。為解決這個困惑，筆者特地發了一封E-Mail到elf去(是真的發喔，更離奇的是elf也當真回了)，詢問這部新作命名為「明日的雪之丞」到底用意何在。根據elf的說法(筆者在此只是完全轉述)，「雪之丞」一字是古時用語，而今多用於漫畫或卡通裡的人物命名。是的，elf給筆者的回覆就是這麼簡單，筆者一字不漏地將它直譯過來便是如此。因為如同elf的慣例，在遊戲發售前所能得知的情報實在有限，因此筆者也是丈二金剛摸不著頭腦。

一直到看過遊戲片頭之後，這個謎團終於解開了！並不為揭開謎底的喜悅，而是發自會心的一笑--原來elf的這部作品，擺明了就是要幽『小拳王』一默！比較年長的玩家或對漫畫稍有研究者，應該都拜讀過這部出自重量級大師千葉徹彌老師之手的漫畫史上不朽鉅著--『小拳王』(日文原名為あしたのジョー)。本作的主角正是位高中拳擊手，而「雪之丞」三字的讀音為ユキノジョー，將本作全名給取頭取尾，便成了這齣具有強烈影射意味的模樣。

當然還不僅於此，在遊戲片頭的幾幅拳擊鏡頭，全部以鉛筆素描勾勒，一見之下就讓人聯想起千葉老師古樸的筆法，不由熱血再度上湧，彷彿矢吹丈與力石徹那幕驚心動魄的決鬥再度重現玩家眼前，只不過本遊戲的主角，怎麼看也都不像是會在擂台上將生命給燃燒殆盡的人(笑)。

話又說回來，如果因為這樣的題材而讓您以為這部作品的劇情非常熱血的話，那可就大錯了。本遊戲的命名雖其來有自，但在遊戲中提到關於拳擊的情節卻實在不多，個人覺得更可惜的是，在此之後遊戲的內容與遊戲名稱就似乎再也沒有瓜葛…？



● 女孩子們聚在一起討論一定沒好事

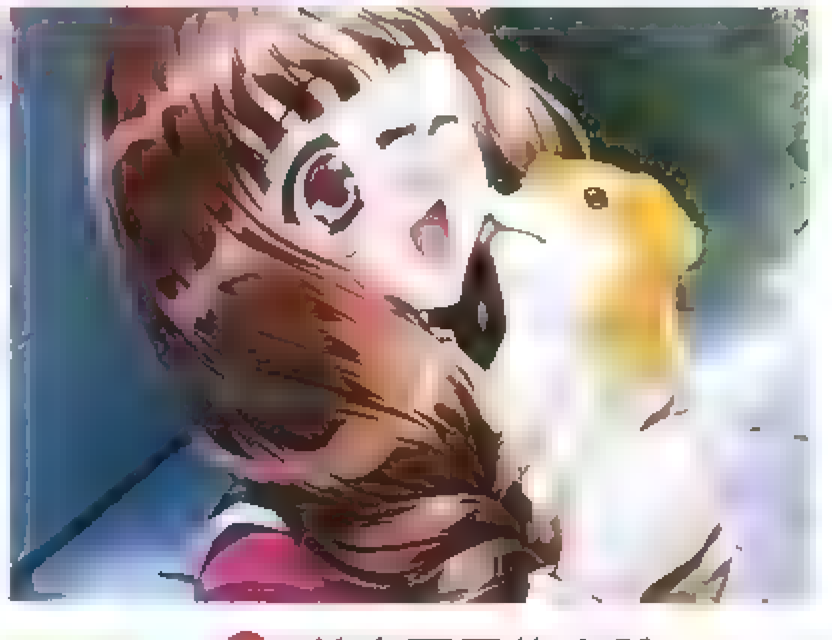
三十餘種的結局，這可夠多了吧

根據官方的說法，遊戲舞台之所以會選擇在具有濃厚下町(即老街)風味的「鹿島町」，所為的便是要詮釋在這種環境裡濃厚的「人際關係」，與學生時代的所謂「死黨」。在這部作品裡的角色個性非常豐富，除了文靜的由希、愛哭的妙子之外，令人印象最深刻的是以芹奈、由希、達也、鐵平等四人為中心的所組成的「春日愚連隊」，雪之丞的出現為芹奈、達也、鐵平長久以來的三角關係畫上了了句點，但卻竟然間接地造成好朋友的不幸，也粉碎了雪之丞好不容易才得到的小小幸福…。



● 丫！被釘子勾住裙襬了，真討厭

基本的劇情路線雖以純愛為主，但在某些分歧的條件下，也是會轉而成截然相反的凌辱式路線，若是連一些不太正式的小結局都加進去的話，結局更是可以多達三十餘種。不過若是拿本作中的圖形數量與尺度來和該公司的從前作品相比，相形之下可能還是會顯得有些有些小兒科。



● 善良可愛的由希



地圖移動時可以看見各地點有可愛的人物小動畫喔！

本遊戲的系統基本上仍是單純的多線式AVG，以向來注重遊戲性的elf作品慣例而言，這點倒是頗出乎筆者所意料。除了傳統的文字選項之外，在移動時則是採用地圖點選的方式，在此系統會將出現於各處的角色，以可愛的動畫作一提示，也讓玩者省去了無謂的摸索。本作唯一最大的創新，就是導入了所謂的「局部放大」模式。顧名思義就是在某些養眼鏡頭出現時，滑鼠會呈現方格狀，此時以滑鼠去點選畫面局部，就會再開啓一個視窗作該部位的特寫。雖然真的沒什麼，不過玩起來感覺倒是還挺新鮮的。elf的配樂環境，向來只支援PCM音源，表現卻也一直都相當理想，本作仍維持了這個傳統與水準，特別是全程語音的配錄上，更將這部作品裡的情感表現詮釋得十分出色。

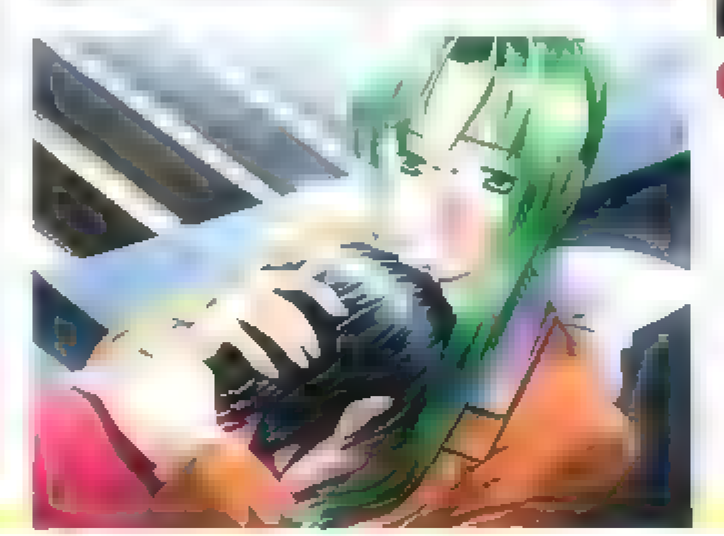


連在大地圖上也會有人物小動畫

各地點有誰在都以小動畫提示喔！

被elf神祕保護住的原畫執筆者

猶記elf在發表本作之初，只說本遊戲的原畫乃是由某知名人士擔綱，卻不肯指名道姓地明說是誰。但由本作裡人物畫風與種種跡象顯示，都將此箭頭對準了活躍於插畫界的名人—七瀨葵先生(小姐)。事實上，『ながせまゆ』也就是七瀨小姐在執筆十八禁作品時所用的另一個化名，這與本期所介紹同窗會裡的原畫—甲斐智久先生化名為水谷とおる，此間頗有異曲同妙。七瀨小姐在本作裡所呈現的風格，與其插畫作品間有很明顯的不同，當然或許還是刻意的營造，然卻間接地點出了一個事實：即使是再怎麼紅的漫畫家，其在遊戲界的表現卻未必能叫座，畢竟隔行如隔山，大家也可以屈指數數，已經有多少前浪死在了沙灘上。雖然個人覺得七瀨小姐在本作中的表現只能算是普普，但在elf強勢的美術之下，這些CG都還是給修飾得相當出色。



頭埋進的位置有點怪哦…



elf的搞笑風味不再，真令人惋惜

儘管『あしたの雪之丞』這部作品在聲光、素質上都要高於一般作品水平，但以elf的作品標準來看，它卻是很難及格的。這部作品無論在玩法、劇情上都難能有創新，以過去充滿創造力的elf來說，這類作品實不應顯得如此平凡的。再者，本作中也少了一貫的蛭田式幽默(惡搞？)，或許這也是在前社長蛭田昌人離開之後，elf所需重新思索作品方向與市場定位的問題吧。



好誇張的淚水瀑布！

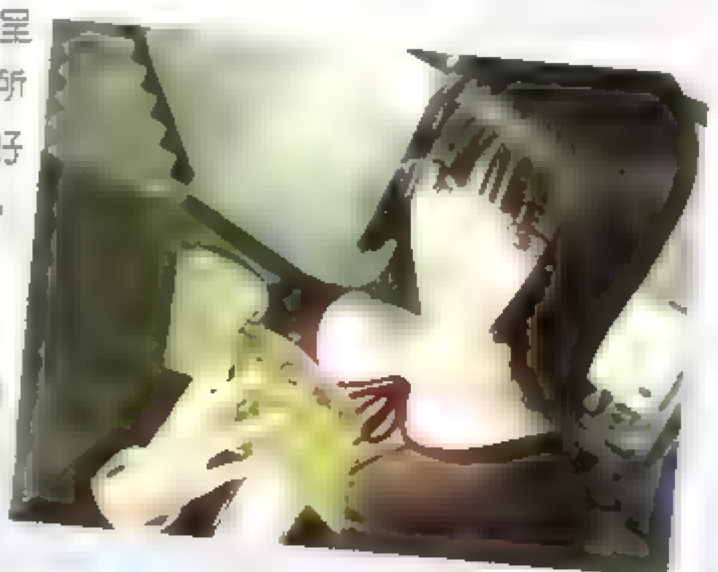


其實本作離真正的「VR」還有一大段的距離，但相信此應會是一個跳板，離大家夢想中的那一天，應該不會太遠！



更新更棒的「INTERACT PLAY」續作回來了

從一家不起眼的小公司，一直到今天所推出的每部作品都能被廣干玩家所期待，ILLUSION SOFT確實憑藉著獨步的3D技術，開拓出了美少女遊戲的另一片天。公司急速膨脹的結果，讓ILLUSION也不得不學起其他大會社，成立旗下所屬的子公司來消化一些較小的遊戲企劃案。在這種模式下所誕生的新公司--「DREAMS」，於不久前推出的「INTERACT PLAY」即是利用3D呈像的技術，來模擬滿員電車時所發生的種種狀況，相信各位同好們也都仍記憶猶新。而今，「INTERACT PLAY」又回來了！挾著比前作更強大的3D引擎，這回在命名上也多冠上了「VR」二字，為的就是帶給玩家一個更真實的虛擬體驗。

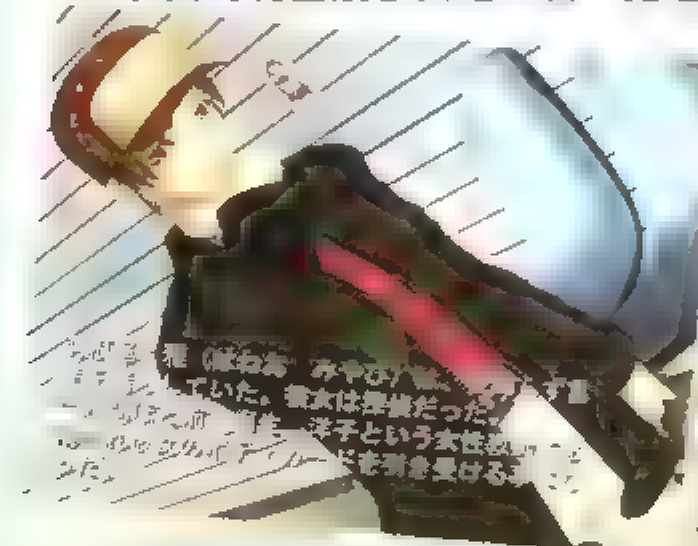




更擬真、細緻的體驗感受

從字面的意義來看，「INTERACT」就是交互作用的意思，顧名思義這部作品的目的，並不在追求劇情或是遊戲性上的突破，而是在力求與玩家之間的反動，關於這點，玩過前作的玩家應該就能體會。既然劇情對這部作品已然不重要(事實上，筆者是在閃避這個問題…)，

那我們便直接了當地來看，比之前作到底又進步多少。首先最吸引大家目光的所在，便是人物的造型變漂亮、所構成的多邊型數目也更多、更平滑了，實際上，本作所用的人物模組(包含臉蛋)，根本就是直接取自於母公司的「尾行2」一作，既然是現成品，來個順水推舟又何樂而不為？然除了人物本身之外，此番在衣物穿著上也下過了一番苦功，為的就是讓玩者有最擬真的「享受」。



▲洋子所僱用的私家偵探--雅

低階的配備也有流暢的遊戲快感喔！

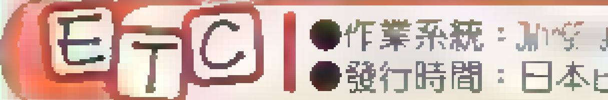
「INTERACT PLAY VR」難度並不高，但若您只是固定喜歡在某個部位磨磨蹭蹭，那麼絕對很快就會導致GAME OVER。

本遊戲的硬體需求還不算高，在筆者的最低測試機PC9821(K6-3、Savage3D)上已然可以跑得相當順暢(當然是低解析)，在二號機(P3-660、Radeon 64MB DDR)上則是在最高解析、特效全開下也都還游刃有餘，主力的一號機就更不用說了。縱使「INTERACT PLAY VR」這部作品沒什麼內涵與劇情，但還是具備了不錯的遊戲性，也為未來的美少女3D遊戲，提供了一個可以借鏡的思考方向。





▲告訴我，她是誰？！



●作業系統：Win98/Me/2000
●發行時間：日本已發行



●價格：¥8800

DREAMS





多年之後甦醒的遙，會為這段三角習題譜上怎樣的結局

平凡的高中生鳴海孝之，與好友平慎二、速瀨水月等三人，正打算迎接學生生活的最後一個暑假。儘管學業成績離升學標準可能還有一大段距離，但孝之仍是以樂觀的態度來看待這些僅存的歡樂日子。就在某個夏日祭典裡，水月把她的好友涼宮遙介紹了孝之，遙與水月相較之下，正好成了兩種性格的對比，



▲這種告白方式特別吧

一個是內向文靜，另一個卻是外向活潑。在遙的心中其實暗戀孝之已久，於是在水月的強押之下，向孝之作了告白。另一方面因為孝之也從來不把水月當成女孩子看待，因此一旦遇上了像遙這般溫柔婉約的女孩，二人便旋即墜入了情網之中…。儘管二人在星光下立下了誓約，然好景總是不會太長久，在一次約會中孝之因為遲到的過錯，導致了讓遙就此昏睡不起的意外車禍。

三年之後…浮現在孝之面前的笑顏，是從前他的好友、現在則是他的戀人的水月。在那件事之後，孝之對遙發生意外的悔恨，簡直不知如何面對他未來的人生，所幸有水月不斷地在身旁撫慰打氣，水月也就一路地陪伴孝之走到了現在。就當二人以為從此可以過著平穩的日子時，遙的父親突然來了一通令人難以置信的電話：「遙…終於醒了，如果可以的話，可以撥空過來醫院嗎？她很想見你。」一個活生生的涼宮遙，如今好端端的坐在二人面前的病榻上，然孝之癒合的傷口，卻再度又被撕開。在遙的心中，仍如三年前般未曾更改，但孝之如今又怎能放得下水月？一個是過去式的最愛，另一個則是進行式的倚戀…難道這一切，真是老天爺的作弄？



▲害怕煙火爆炸聲的遙

◀星空下的約定

在雜誌上連載的體驗版為最受期待的主因之一

並非筆者喜歡寫這一堆的劇情導覽，而是在遊戲一開頭，當真是敘述了這麼許久，方才恍然地正式揭開遊戲的序幕。這是age



▲哇~怎麼會有這種事…

公司以「君が」為字首來命名的第二部作品(第一作則是「君がいた季節」)，而這二部作品間最大的共通點，就是同樣得面對人生之中的最重大抉擇。

說起「君が望む永遠」這部作品，其發表雖已有一段時間，但在發售之前卻能受到玩家壓倒性的期待與支持，探究其原因，原來是本作的體驗版曾一連數期在"TECH GAIN"雜誌上採用連載的



賭氣的水月

形式讓玩家搶先體驗，雖然內容與正式版並無關聯，但其細膩精緻的表現卻讓玩家為之側目，筆者個人也是自此起對這部作品分外注目，這也是自「みずいろ」(水色)之後，另一個以相同手法行銷成功的例子。

細心的系統設定選單

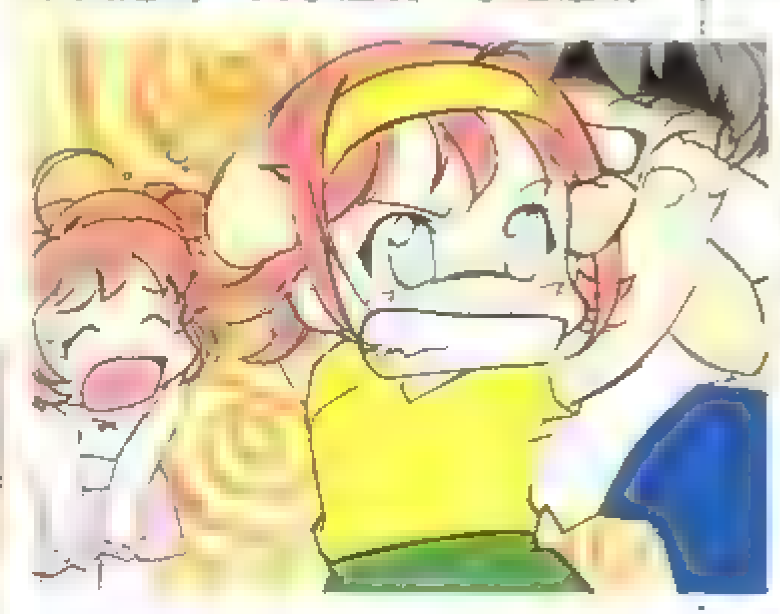


▲穿插漫畫的表現方式

與一般的冒險遊戲相較下，不難察覺這是一部極為重視劇情演出的作品，其實本作在遊戲設定上並無其它特出之處，但基於這個因素，本作在遊戲的選項上極力地排除了與設定無關或妨礙遊戲進行的選擇肢(其實一般多是以這些無關緊要的枝末來充遊戲長度)。在這部作品裡，畫面特效與演出手法堪稱一絕，舉凡飄雨、格放、迴轉…等等配合劇情演出的特效，都拿捏得十分恰到好處，即使比之以向來演出效果自豪的Leaf公司作品，也是不惶多讓。



在系統的設定上更是詳盡到令人吃驚，文字速度、字框透明度等不在話下，就連字框大小都能隨心所欲的調整，甚至還能控制VRAM使用、與文字履歷緩存區的大小，這大概也是目前所能見識到最詳盡的設定模式了。而在「君望」的劇情裡，也不單只是有悲傷與歡笑而已，其中某些回想的事件，就另外再以Q版漫畫的手法來詮釋，效果也是相當的不錯，此外諸如片頭的動畫與主題曲的搭配演出，也都讓這部作品顯得更具質感。







●作業系統：Win95/98/Me/2000
●發行時間：日本已發行



●價格：￥8800



虎頭蛇尾的圖形品質，令人惋惜

然而在這衆多優點之下，「君望」也還是難隱它的缺點所在。前面說到這是一部以劇情為訴求的作品，寫至切要之處，足以感動人心，讓玩家的心情也隨之劇中起伏；但另一方面，它的最大敗筆，卻也是在劇情上。這部劇情前半的鋪陳相當用力，關鍵處甚至讓人屏息、迫不及待地想得知結果到底是什麼，但玩家一旦走岔了路，所導致的結局竟是草草收場，這般交代的方式簡直令人無法接受。其次，在遊戲的前半，就如同試玩版中一般的精緻、細膩，但到得後半，圖形的品質大幅地下滑，儘管這部作品發售日已延宕多次，但最終仍呈現不出最完美的一面，製作公司確實得負上全責。





▲這是我倆之間的承諾

角色性格鮮明，惟閒雜角色過多，有多餘之感

本作的原畫由名字相當怪異的バカ王子ペルシャ先生擔任，在兩位女主角的塑造上可說是極其成功（到了感情後半兩位長短髮互調？），但畢竟這是場纏繞在三角關係上的戲碼，其餘的角色在此就似乎顯得有些蛇足，而且在風格上也不是挺搭。遊戲全篇皆以800x600高解析繪製，看來這也是不可避免的潮流，只是以現階段來說，個人覺得能有此表現者，還是屬於玩者不可多得的福利。

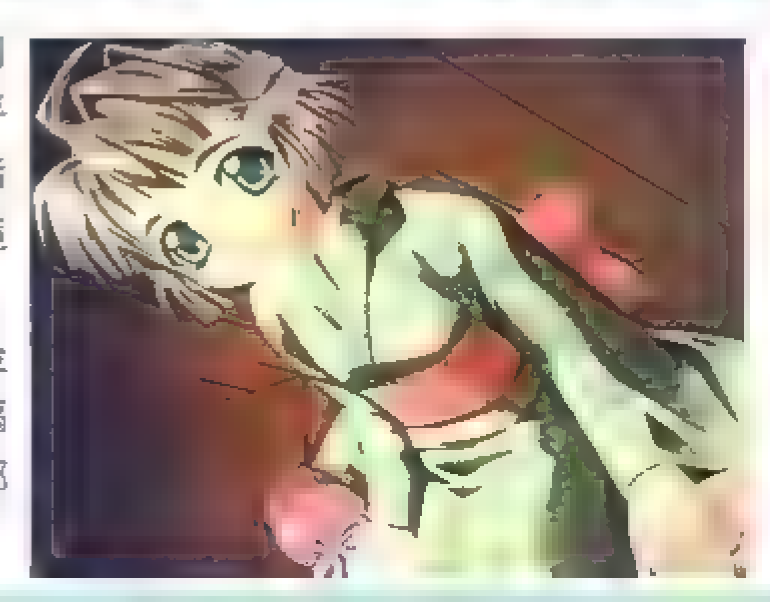
配樂上支援了PCM與CD-DA，PCM還有分四種聲音品質可依配備來點選，而在MIDI的選項上則是呈灰色無法點選，這應該是系統上有此備留設計，只是可惜本遊戲並不支援。語音部分的表現也相當不錯，除了憑添遊戲進行時的情感要素之外，也讓角色個性更形鮮明。





物以稀為貴，搞不好每家都來個「回收陰謀論」

最後，筆者再來跟大家說一則馬路情報：在「君が望む永遠」這部作品發售後不到一星期，age公司便宣佈要全面自主回收，原因不在程式或臭虫，而是這部作品的文字內容可能有部分會與倫理審查規範相抵觸（註：當初「臟妹」一作亦是先例）。這個消息一放出，這部遊戲的初回新片固然幾不可求，更誇張的是在日方的拍賣網站上本遊戲幾乎片片都喊上天價--上次筆者看到最高的一筆，含特典竟然能以三萬多塊日幣成交。乖乖，筆者在想，倘若以後他家新作發售時，也都來搞個『回收』…啊，俺什麼都沒說哦…。









同窗會 refrain

Dousouka, again another story

名作就是名作，即使翻新花樣重新回鍋，一樣有堆死忠遊戲迷趨之若鶩（這是在說誰啊？）。能在既有的劇本下發展出新的戀愛故事，卻又完全地忠於原味，沒錯，這便是『同窗會 Refrain』

「同窗會 AGAIN」的進化資料片

就在大受好評的「同窗會 AGAIN」相隔半年之後，這部F&C的招牌作品，終於又有新作發表了。這部新作的劇情與時間軸，則是完全仍與「同窗會 AGAIN」相同，或許大家會感到不解，既然沒有新的劇情，又何以能稱之為新作？原來，在「同窗會 Refrain」裡所作的新安排，便是將原本在「AGAIN」裡的配角給拉到了第一線，簡而言之，就劇本架構與事件發生的時間點來看，這兩部作品都是一樣的，只是在遊戲過程中，玩者可以做出在以往所沒有的新選擇。因此，「Refrain」的劇情可以視作為「AGAIN」的延伸，而二者間最大的差異，便是人際關係的複雜化。就在同一個下雪的新年夜，不同的故事從同樣的起點拉開了序幕…。



高明的行銷手法

在新編的劇情裡，一共追加了四位新角色，一是洋介的歌迷橘滿、再見是曾經擔任過達也與靜香級任老師的槙村留子、與留子目前所任教的葉月留美，最後一位則是有錢大少爺較掛不二男家裡的女僕櫻井雙葉。其實就劇情的格局與安排上來看，她們都曾在「AGAIN」一作中露過頭臉，因此在原作劇本中早已有她們的存在，再次出場並不會感到過分牽強或突兀。事實上，在加入了她們幾位之後，「同窗會 AGAIN」的劇情才能算是完整的（當初不將她們算進去，只是因為她們並非是原來同班同學裡的一員？），由此觀點來看，當初的「AGAIN」是否有偷工的嫌疑我們不得而知，但顯然F&C並不太笨，因為這前後兩部作品中所用上的圖形幾乎十之八九都是重複的，加之相同的程式結構，明明就是一張簡單的附加資料片就能解決的事情，但該公司還是大費周章地重新包裝成新作來賣，這不是懂得行銷是什麼？只要各位玩家夠聰明，就能清楚明白筆者在此所指的是什麼。



▲……醉了般迷濛





AVG ●作業系統：Win95/98/Me/2000 ●發行時間：日本已發行 ●價格：¥8800 F&C · FC01

[illegible]



不知各位有無發現，在美少女遊戲的命名中，相當喜歡使用『Refrain』這個字，屈指算算前後也不下五、六部之多，不過在此提出還有另一個涵義，原來當初『同窗會』移植到SS家用遊樂平台時，所用的正也是『Refrain』這個名字，所以雖源自同一系列，但千萬別把『Refrain』與『同窗會 Refrain』混為一談哦！



由於本作的介面、系統設計均與『AGAIN』完全相同，當然就連在前作中曾玩過的小把戲『Extra Collection System 』也毫無保留地沿襲了過來。本系統顧名思義，就是在全程玩過一輪之後，可以讓您選擇加入一些預設的新功能，如事件回想、音樂欣賞等新模式，共計有四種之多(也就是最少得先玩過四次才能收集完全)，當然其中最為實用的，依然還是「分歧提示」這項功能。相當重要的一點補充是，筆者在發售前曾如此猜想，既然這前後二作的劇情與架構完全一樣，那麼在相同的遊戲流程之下，在『Refrain』裡是否就包含完整的『AGAIN』在裡頭？相信大家也都對此問題相當感興趣吧，經個人證明，F&C當真還不是普通的聰明，在『Refrain』確實包含了部份舊作的圖形在裡頭，但若想得到完整的舊作圖形，還是乖乖地去買一套「同窗會 AGAIN」吧。



▲我對泡茶可是很有心得的呢！請喝看看



購買原裝遊戲的好處——贈品多更多

誠如大家所知，「同窗會」一系列作品的設定與原畫，皆是出自於新銳畫師水谷　　先生之手，也因為如此，本作與『同窗會　AGAIN』裡的人物風格銜接相當的完美，完全沒有那種所謂新版、舊版間的不協調感。至於這位水谷先生大家應該也都不陌生，因為他的另一個筆名，即是在國內曾印製成『青澀寶貝』信用卡的擔當原畫師--甲斐智久(這種本尊分身的把戲，另一個有趣的例子便是本期裡所介紹的『あしたの雪之丞』)。既然是舊圖完全沿用，當然背景的描繪還是如同前作般的粗糙不堪，所幸在CG上，還是保持了該系列該有的高水準。

▲手牽手，上學去

▶穿這樣好奇怪…

配樂部分仍由知名音樂團體--「DOORS」擔當，支援了MIDI、PCM、CD-DA等多種規格，演出水準雖高，但曲調多沿用自前作，畢竟在相同的題材下，大家也別太期望能有全盤翻新的表現。語音部分在前作時已然完整，本作中只是將四位新的女主角台詞給補上，在專業而自然的表現下，演出了這部最精采完整的『同窗會』。



▲看清楚！書本上是這麼寫的

最後，各位可能會感到好奇的是，在前作的原版包裝中曾送了一條如假包換的圍巾，那麼本作送的又是什麼？答案比之前作可能會讓您覺得失望--同樣是掛在脖子的，不過卻是一條手機吊帶。不過這不打緊，因為同前作一樣，本作隨遊戲還附贈了一張電話卡，而且這張電話卡圖案是依不同的小賣店亂數決定，筆者在前作時拿到的是瑞穗，而在本作時拿到的是智子老師。有興趣也來試試您的手氣吧！



電腦遊戲BAR

ALONE AGAIN

◆朱原弘

ALONE AGAIN

這可不是電影追追追～這部作品採用了新選擇肢系統『BEHAVIOR SELECT』，留意到消遣時間，會在玩的時候到達頂上的那一瞬間插入的片段影像喔～

在分手的背後，究竟隱藏著怎樣的心情

又是個陽光穿透樹梢、映出金黃與鮮綠的初夏。主角堅葉透，是長於為豐沃的自然的環境所包圍的白上町裡的一位平凡學生。以私立北崎育英學園為舞台





，在這難忘的初夏季節裡，堅葉透於此展開了人生的嶄新體驗。

透與在一年前還是朋友關係的春木彩華，在不知是偶然還是命運地共同經歷了某些事後，二人也因此順勢急速地掉落了戀愛的旋渦之中。在近一年間順利的交往，卻在某日彩華突然告訴透，決定毅然地結束二人間目前的關係，希望透也能成全她的想法。面對著彩華突如其來的分手決定，在震驚與悲傷交雜下感到茫然自失的透，所不懂的是彩華的態度何以會轉變得如此之快，『我就將要變成一個人了…一個人獨自地活下去…你還是忘了我吧』。在彩華堅決的眼瞳之中，似乎隱藏了什麼不欲人知的理由與事實…？

濃厚的鄉土氣息充斥著遊戲

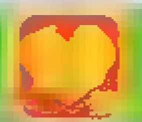
猶記得才剛剛介紹過『Baby.BE』不久，BeF的原班製作小組又以不可思議的速度發表了新作—『ALONE AGAIN』。這種一片緊接一片的發片速度還當真嚇人，令人擔心的，不僅是製作小組永遠不用歇息，而是筆者賺錢存錢的速度，似乎永遠趕不上他們創作研發的步調。

這次的主題，不同於『Baby.BE』那種異國情懷的描述，感覺上反倒像是將前二作『八月的思鄉情』中的鄉村情懷、與『ALL ONE'S LIFE』裡的人際關係，再做了一次中和，因此在初見之下，本作頗有此二作綜合體的味道。

BeF公司的作品，向來在玩家間有著相當高的評價，個人也深深覺得，以BeF的成績表現，甚至要超出了母公司—Foster(就是出『花之記憶』的那家啦)，而能得到今日這種成績，其實並不靠機緣與運氣，而是真憑辛勤的耕耘所換來的。



AVG ●作業系統：Win95/98/Me/2000 ●發行時間 日本已發行



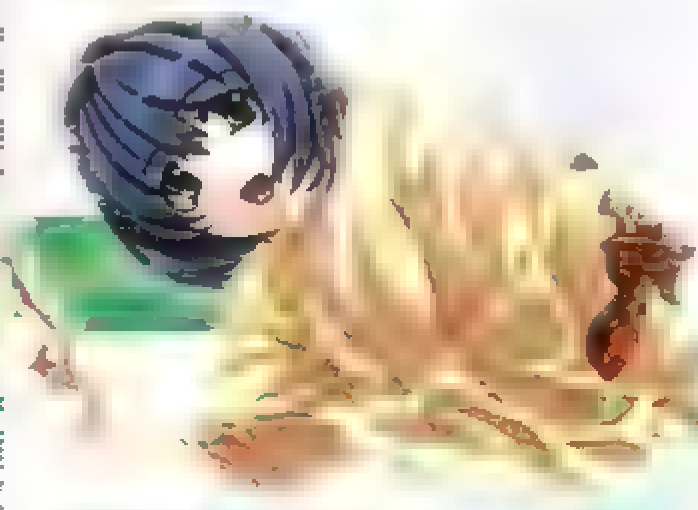
●價格：¥8800 BeF

採用新系統，將讓選擇更加的人性化

打從『ALL ONE'S LIFE』開始，所創新搭載的PDA導航功能以來，經歷了多次精簡與進化，終於在『Baby.BE』一作中達到熟成。然向來以追求操控介面革新性的BeF並不以此自滿，於是終有在『ALONE AGAIN』裡的另一番開花與結果。這回，廢上了先前在攻略角色時所必要的導航設計，而將重點擺放在劇情中分歧點的選擇肢上，謂之『BEHAVAIOR SELECT』。大家都知道，在傳統型ADV裡，最惱人、但影響遊戲劇情也最深的，便是在面臨重大的選擇肢上，然在這個關鍵時刻，基於主角的價值觀，必然會有一『理所當然』的決定，假使不照這條路線去走，便會顯得十分不合理，也就是所謂的違逆『命運』的安排。事實上，這種『如果當初…』的假設早已有其盲點所在，但在此為解消此一不合理現象，因而導出了以『行動點數』來作為限制選擇的遊戲規則（不過換個角度想，這當然也造成了另一種的不合理），簡單的說，就是在接近命運安排的選擇上，所需耗費的行動點數較少；反之，若是違逆命運而行，將耗費大量點數，甚至於條件不足下，這個選項根本就無法選擇。不知這樣的解釋，大家能否清楚？



此外，在一般選擇肢的提示上，本作也有了革命性的努力，凡是出現在遊戲中的選項，必然都有其對應的解說與提示出現，可說從此而後，選項在AVG裡不再僅是一種對結局的聽則，而是應該作為劇情分析判斷的一種標準。另一項額外的服務則是，在每次玩完遊戲後都會有累積得分，玩家可以利用這些分數來換取一些諸如提示、回顧、小時鐘等等額外追加的新功能（感良心說，這倒有些類似本期介紹的『同窗會Refrain』裡的Extra Collection）。



樸素的畫風，悠揚的樂聲

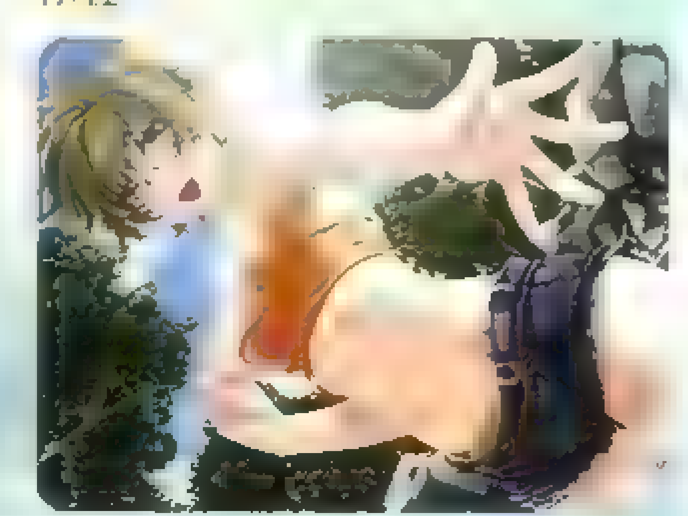
本作原畫依然是由BeF公司的當家台柱—厘京太朗先生擔任，在厘京老師樸素無華的風格裡，往往卻最能詮釋生活的真實面



，相信這也是BeF一系列作品都能如此叫好叫座的主因所在。與幾部系列作品一樣，本作依然採用了800X600的高解析圖像，搭配上極具設計感的操控介面，本作在視覺的呈現上可說是極為出色。在配樂上仍是以支援DirectSound的PCM音源為主，曲風中規中舉，卻也恰如其分。全程的語音是圖形與配樂之外，最佳的劇情在料，也多虧有了這些幕後聲優的努力，才能讓遊戲裡的人物角色看來是如此的生動鮮明。

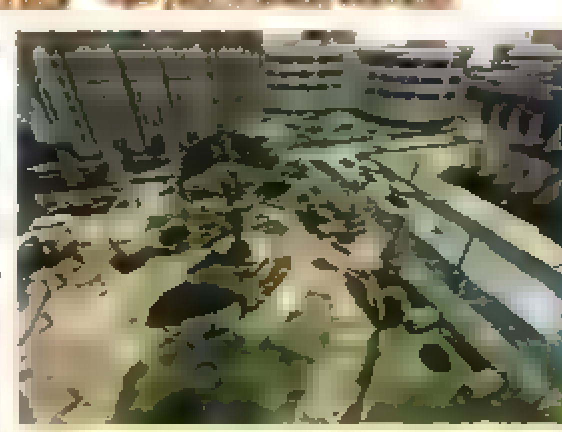
最後值得玩家留意的是，本遊戲的包裝設計又從『ALL ONE'S LIFE』、『Baby.BE』以來的透明賽璐珞改回了紙盒裝，但採用的是可以拉開的雙封面設計，毋論設計與質感都仍是相當的棒。好遊戲是不該獨自寂寞的，也唯有體會過它，方纔能明白製作者的用心與表現的所在。

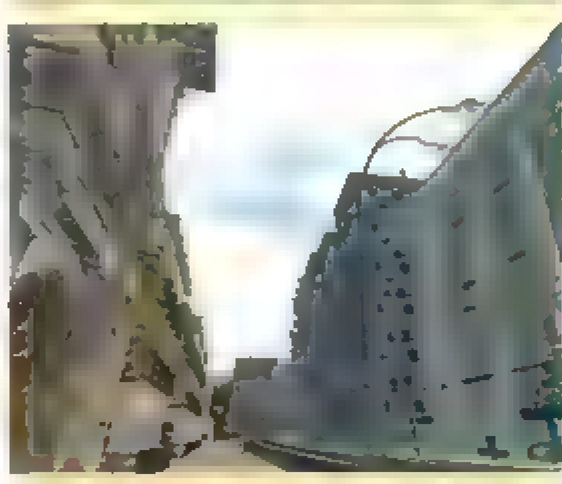




加入共和國 掌握蘇聯命運

Eidos Interactive日前公佈即將上市的即時戰略遊戲共和國：革命（Republic：The Revolution，暫譯）的最新畫面。據了解，遊戲的故事是發生在蘇聯解體時。玩家在遊戲中扮演前蘇聯共和國某一派系的政治家，並在遊戲中宣佈蘇聯獨立。遊戲的目標是獲得權力，以便和其他主要的政治人物形成結盟關係，然後利用軍隊、宗教、組織犯罪和其它手段控制國家。





▲壯觀的3D環境，是共和國的一大特色

共和國利用先進的3D引擎來建構整個國家和數以千計的人民，它能表現天空的日夜變化和彩色的落日，也能建構細緻的角色模型與廣大的3D環境。目前遊戲由Elixir Studios發展中，預計在2002年年中上市。

裁員風吹向遊戲界？

國際知名的遊戲出版商Sierra On-Line日前証實關閉旗下的Dynamix遊戲設計部門，並解僱該部門九十七名員工。Sie-rra表示，這項決定主要是為合併產品開發及行銷部門的功能。Dynamix曾負責第一人稱射擊遊戲銀河生死鬥(Starsiege:Tribes)及銀河生死鬥二的設計工作。

除了Sierra有裁員動作外，另一家國際知名出版商Interplay最近也不好過。據路透社日前報導指出，法國遊戲出版商Titus Interactive已取得美國Interplay Entertainment Corp百分之五十一的股權。該比率使Titus有權在九月份的年度股東大會上選舉新董事會成員，完成收購程序。今年稍早，Titus曾考慮出售所擁有的Interplay百分之三十四股權，這項計劃促使Interplay決定和其它買主洽談出售Interplay的事宜。此決定反倒讓Titus決定不出售其股份，解除Interplay在當時被出售的可能性。就在Interplay被收購的消息傳出的同時，Interplay也証實它已裁掉非特定比例的員工，據傳員額約六十名。



▲出版柏德之門的Interplay即將被收購？

GameCube和X-Box即將正面交鋒

任天堂日前宣佈它將運送一百一十萬台GameCube，給即將於十一月五日銷售此一電視遊樂器的北美市場。同時，日本市場方面也將取得五十萬台GameCube，以配合九月十四日首度銷售之用。任天堂計劃在今年年底前出貨九十萬台GameCube給日本市場的消費者，但在日本市場最初只能買到紫色機台的GameCube，至於其它顏色的機台可能要等一陣子。至於北美市場的GameCube是何種顏色，目前仍不得而知。任天堂希望在明年三月前能賣出四百萬台的GameCube。在支援遊戲方面，任天堂的招牌遊戲超級瑪莉歐GameCube版，必須等到2002年才會上市。

在X-Box方面，微軟計劃於十一月八日於北美市場推出X-Box，首批出貨量介於六十萬至八十萬台，預計在十二月三十一日前可賣出一百五十萬台。但日本上市日期已由原先預定的2001年秋季，延至2002年2月22日。微軟日本子公司對於X-Box日本上市日期延後一事表示，X-Box於美國上市時正值聖誕節購物熱潮，若美國市場銷售意佳績，將可為日本市場帶來正面效果，雖然延後日本上市日期將喪失聖誕節商機，但長期影響不大。



▲血魔傳奇二即將登上X-Box。

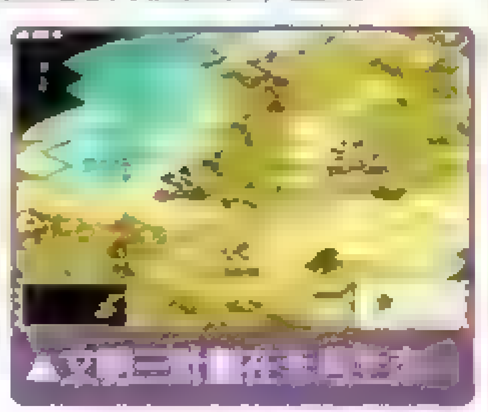
目前已有許多遊戲將支援X-Box。Eidos Interactive也在日前宣佈將推出X-Box版的血魔傳奇二（Blood Omen 2，暫譯）。除了X-Box版外，Eidos之前也推出過PS2版的血魔傳奇二，但相較之下，由於X-Box的CPU優於PS2，因此遊戲的速度比PS2版還順暢。

強檔遊戲第三代 陸續和玩家見面

據了解，id Software最快將在明年推出由2D Sprite走向3D化的毀滅戰士3(Doom 3，暫譯)。遊戲最令人稱道的將是結合真實光源及陰影的圖形、高精緻化的角色模型及環境。據了解，由於遊戲強調3D環境，因此遊戲平台將要求頂級CPU。

另外，Infogrames Entertainment日前也公佈銀河霸主三(Master of Orion III，暫譯)最新遊戲畫面。銀河霸主三是回合制策略遊戲－銀河霸主的最新系列作品。Infogrames Entertainment對銀河霸主三做了許多改良，其中包括圖形及遊戲選項。它是由Quicksilver Software設計，並且預計在2002年年中上市。

而席德梅爾的最新回合制策略遊戲文明三目前已進入bata版測試階段，若再由遊戲試玩人員完成除錯工作後，整套遊戲即可大功告成。另外，遊戲裡還增加外交選項，以及新的戰鬥設計，它預計在十月推出。



▲文明三[illegible]

神鬼傳奇十月在PS2繼續上映

神鬼傳奇（Mummy Returns）是近年來好萊塢電影中小兵立大功的代表作，電影中雖然沒有超強的卡司，但憑一流的特效及緊張刺激的劇情，博得觀眾的讚賞。雖然續集神鬼傳奇二才在暑假下檔，但喜愛該系列電影的玩家們請注意，神鬼傳奇即將搬上PS2舞台成為動作遊戲，玩家將可在遊戲中和男主角一樣，在劇情中探險、尋找機關及線索、並殺死敵人。據了解，遊戲劇情大部份都遵照電影，玩家可扮演Rick或Imhotep，每位角色有自己的攻擊特色。Rick慣用傳統武器，例如短槍、手槍和機關槍；至於Imhotep則擅長使用各種魔法。遊戲共有十二道關卡，橫跨七個冒險環境，預計在十月上市。



▲可親身體驗在金字塔內冒險的刺激。

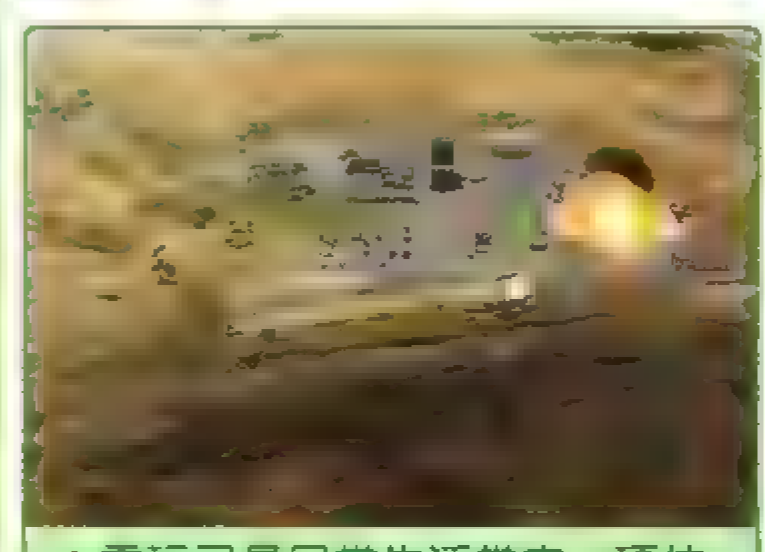
另外，國際漫遊之前曾報導過魔鬼終結者二(Terminator 2，暫譯)改版為第三人稱動作遊戲的消息，目前已知Infograme將在2002年第二季推出PS2版本，至於PC版則會在PS2版後推出。魔鬼終結者二的遊戲故事是發生在西元2029年，地點則是核災浩劫後的地球。玩家在這套任務制的遊戲中，將對抗Term-inator機器人及其他敵人，完成拯救人類的任務。

打電動傷害兒童腦部發育？

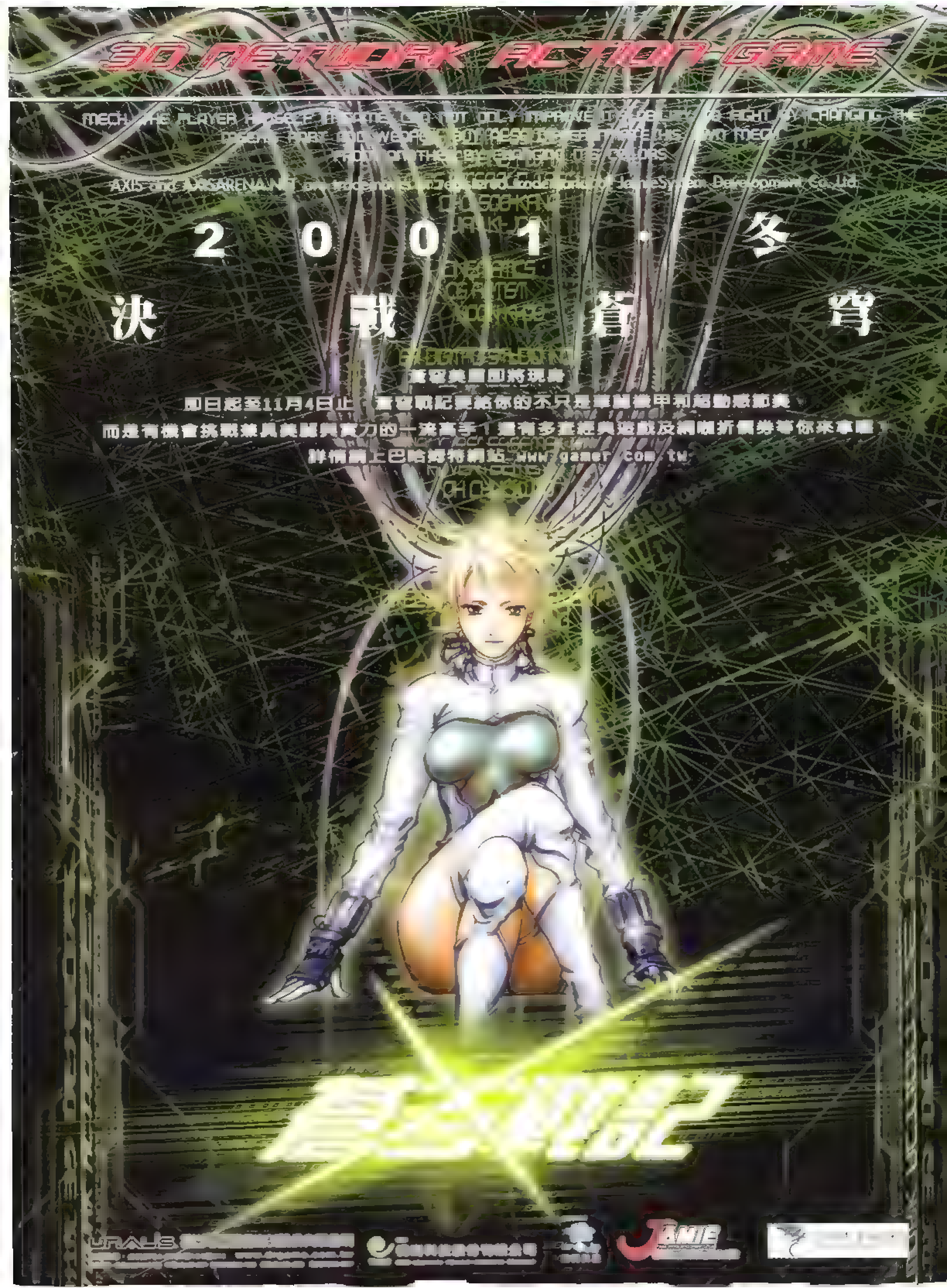
日本Tkhoku大學一份研究指出，玩電玩對小孩的對其腦部發育會有傷害。該報告指出，花太多時間在玩電玩的小孩，長期可能會影響其腦部發育，並會造成他沒有能力控制其行為。研究人員說，電玩僅能刺激腦部集中於影像及動作，但不能協助腦部其它重要領域的發展。他們特別擔心打電玩的玩家不能發展其前腦葉，它是控制人類行為及記憶、情感及學習之發育的重要部份。為此，他們測試同時學習基本數學的小孩，並發現其對腦部發育相當有助益，但此報告引起歐洲休閒軟體出版商協會的反駁，認為打電玩對小孩腦部發育，及可能引起小孩反社會的心理之結論是不實的。

歐洲休閒軟體出版商協會指出：「長久來，本產業一直是不良批評言論攻擊的目標，我們想讓那些沒有玩電腦遊戲的人，了解電玩也可以讓各階層的人作為正常的學習及休閒活動。」該協會表示：「研究結論實際上並非指電玩傷害腦部，而是玩某特定遊戲半個小時的孩童，比重覆學算數半小時的孩童在腦部發育上較沒效果。然而，有許多遊戲是與各種的熟練、推理及協調有關，也有一些遊戲有純教育功能。」

儘管各方的電玩的看法不一，但它已成為全人類日常生活當中一項休閒活動，也有人因打電玩名利雙收，更重要的是，它成為經濟發展中一項值得重視的產業，這一點卻是不容否認的。



▲電玩已是日常生活當中一項休閒活動


3D NETWORK ACTION GAME
2001·冬
決戰蒼穹
蒼穹美眉團將現身
即日起至11月4日止，蒼穹戰記要給你的不只是華麗機甲和超動感節奏，
而是有機會挑戰兼具美麗與實力的一流高手！還有多套經典遊戲及網咖折價券等你來拿喔！
詳情請上巴哈姆特網站 www.gamer.com.tw

開一間屬於自己的Coffee Shop～

一杯香濃的Espresso，
配上一塊精心烘焙的提拉米蘇，
多麼愜意的享受…
歡迎來到餅乾夢工坊的奇幻世界，
在這裡，
盡情享受自己當Coffee Shop主人的樂趣，
配上精彩有趣的故事劇情，
絕對是溫暖陽光午后，
令人心動的絕佳享受…

十月底正式開店…

餅乾夢工坊





www.wzsoft.com



www.megafolly.co.kr

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 客服專線 (02)2704-2762轉194或211 www.drgame.com.tw

訂貨專線 台北(02)2704-2762 中壢(03)427-2511 台中(04)2325-7900 台南(06)336-2578 高雄(07)336-9837


HELL-COPTER
地獄火
如果你還待在裝甲運兵車內，請儘速離開。
Ubi Soft


魔法哈利®
Magic Harry
別懷疑，你就是魔法世界的救世主
11月
預定
單機
網路
動作
tomatosoft
番茄電腦
台北市111天母西路56號5樓
電話 (02) 2875 6859
傳真 (02) 2875 6923
代理未定

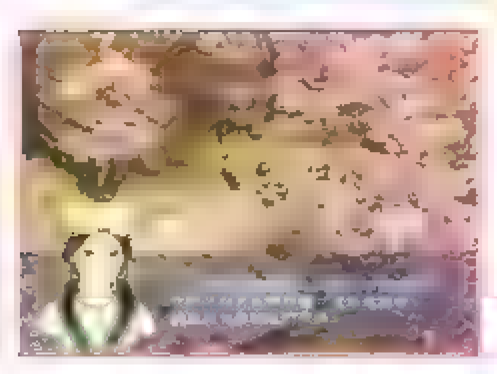
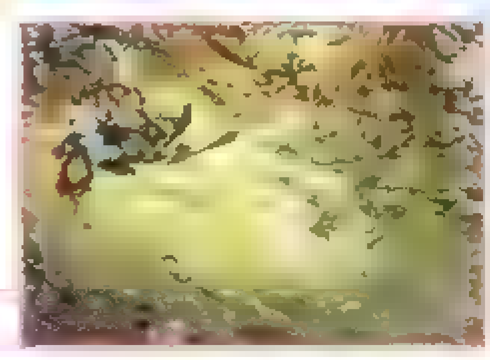


仙劍客棧
仙劍奇俠傳系列作
如真似幻的少年情緣。
與眾不同的客棧經營
8月23日
真正集經營、戀愛養成、角色扮演於一體
仙劍原班人馬跨刀主演
仙劍三位女主角親自掌勺，為玩家獻上10道中國名菜
獨創的料理格鬥系統
多個結局完全體現人機互動
李逍遙十五歲那年某日，李大娘突然有事遠行，
將客棧交給逍遙代管，後來因緣際會，
趙靈兒、林月如、阿奴三人相繼出現，成為客棧的一分子。
四人在一年的時間裏共同經營客棧。
—客棧日漸興隆，愛意漸漸滋長……
時空錯的十字路口，由你來選定方向。
但是，真的有那麼輕鬆快樂的完美結局嗎？是真？是幻？
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
TEL (02)8226-5677(代表號) FAX (02)8226-5611 服務專線:(02)8226-5655 http://www.softstar.com.tw

新仙劍奇俠傳

時代的永恆經典 脫胎換骨浴火重現 錯過再等一世紀

華人市場狂賣突破40萬套

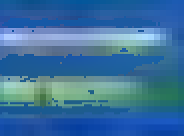
◆經典劇本改編、新增豐富支線劇情
◆角色八方向移動、操控方便又靈活



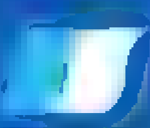








大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

TEL:(02)8226-5677(代表號) FAX:(02)8226-561 服務專線:(02)8226-5655 http://www.softstar.com.tw





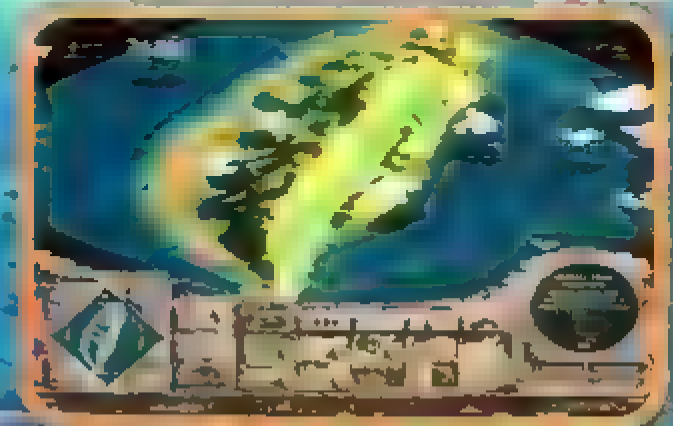
建造你的天堂島

治理你的天堂島

開創新領袖

我為人民，人民為我

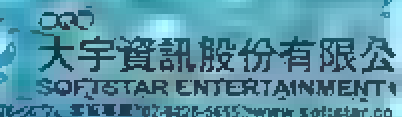
台灣玩家獨享！



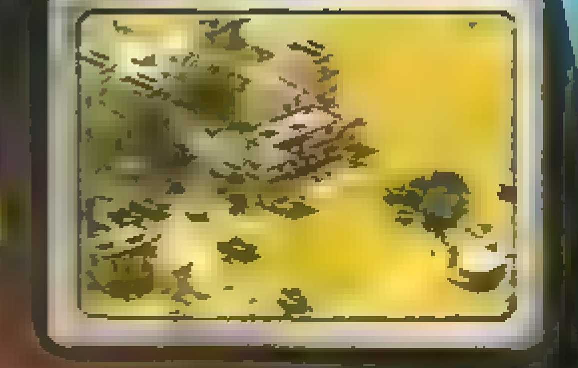


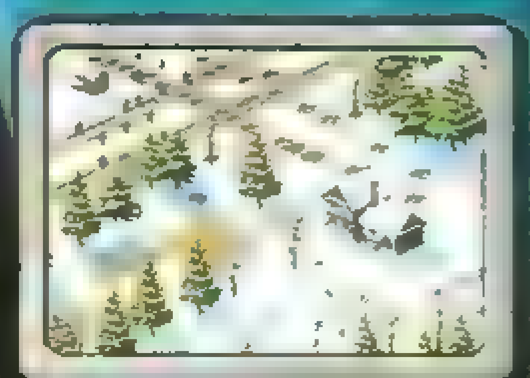







Cossacks
哥薩克
征服與榮耀
體驗中古歐洲著名的戰役，
超越連線即時戰略的極限，
一套足以取代當今所有即時戰略
遊戲的經典鉅作！
3D地形
軍官及鼓手來有效操控軍隊的行動
龐大的等級制度，多達300種級別
方戰爭)，及隨機地圖編輯器
全球專業媒體一致好評
千軍萬馬，11月奔騰上市！
cdv






cdv








倚劍天涯連緣章
羨仙愛侶網中奇
仙劍
奇俠傳
網 路 版
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
TEL:(02)82265677(代表號)
FAX:(02)8226-5611
服務專線:(02)8226-5655
http://www.softstar.com.tw

三國英雄　再起風雲

三國風雲會

three kingdoms card



一套樂趣無窮的三國卡片遊戲

中國傳統水墨畫風格

大宇資訊進軍三國題材遊戲第一彈

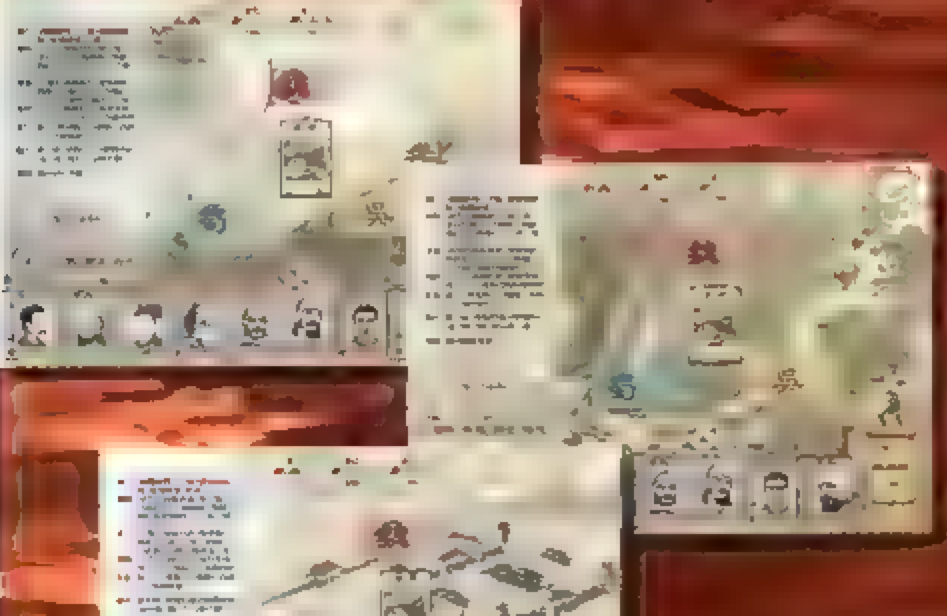


文臣武將—諸葛亮、司馬懿、關羽、張飛等80名將

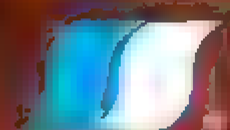
戰場馳騁—赤壁、荊州、祁山、五丈原等36個戰場

奇謀妙略—妖術、仙術、刺客、瘟疫等36計

合縱連橫—提供線上聊天，輕鬆實現遠交近攻



- 遊戲背景設在得到最多玩家認同的"三國時代"。
- 支援多人線上同時遊戲。
- 多樣化的屬性設定，包括陣營、點數的設定，及同盟關係等等。
- 從2人到7人，無論人數多少都能進入遊戲，不像傳統紙牌需要固定人數。
- 即時的聊天功能，能將本遊戲的最大特色－交流談判充分表現出來。
- 中國古老的水墨山水風格，在遊戲的同時更可以讓玩家的美感得到滿足。



大宇資訊股份有限公司

SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

代表號:02-8226-5677　客服專線:02-8226-5855　www.softstar.com.tw



天地不盡兩重，
道路不盡九條；
只要敢取，
日月都可摘在手裡！
六大致勝元素
角色即時戰略的極致表現
武強之大將
精緻之寶物
超大之地圖
大漢英雄傳
成吉思汗


八年抗戰
八年艱苦的長期抗戰！一場戰略高手的終極挑戰！
一部抗戰時期的軍官立志傳
尼奧科技有限公司
Nice Play



幽城幻劍錄
漢堂FDC
換帖會員召集令！
入會只要二〇〇
就可以成爲漢堂FDC換帖會員唷
現在加入成爲換帖會員就可以擁有下列商品
2.FDC園部年度精美刊物
3.子民專屬獨家贈品
4.FDC換帖專屬要贈 T恤
Join it!
你的大名
出生年月日〈民國〉
性別是？
電子郵件信箱
T恤的尺寸→ S.M.L
不接受賠償損失！



以天為誓、以月為盟，
在愛情的分歧路上，擁有妳是我不悔的選擇！
美眉滿街跑，
真愛何處找？
你可以來談談兄妹戀，
姐弟戀，
來場e戀！
錯過這款遊戲，
絕對可惜！
Play lovers
遊戲情人
狂熱銷售中
全省萊爾富、全家、福客多、OK等便利商店、各大電腦賣場陸續上市！
499元

◆ 發行製作：智冠科技/全彩狼工作室
◆ 類型：角色扮演
◆ 預計上市日：十月

尋秦記

黃易
Searching The Emperor Ching.

集歷史、情愛、政治、陰謀、戰爭、武打的武俠角色扮演大作「尋秦記」，自從上一期的初步披露後，本期將在遊戲的愛情、武器與戰鬥做更精采詳盡的深度報導，讓玩家對這一作品的特點，有更進一步全面完整的了解，好在玩遊戲之前，搶先體驗幸運的項少龍精采豐富的的尋秦旅程！

黃易與歷史　開了項少龍一個大玩笑！！

21世紀的中國特種精英--項少龍，成為第一個經由時空實驗回到戰國時代的幸運者，卻慘遭實驗失敗無法回到現代........

而戰國末年的中國卻更加有趣的超乎他的想像，憑著從電影得來的歷史知識，專業的軍事與搏鬥才能，他天真的打算找出秦始皇和他一起合夥統一天下，好在過去享盡榮華富貴、







左擁右抱的天堂生活！不幸的是他碰上了亂世的理想家墨者鉅子－元宗，碰上了有著不幸命運的多情女子，碰上了有情有義的兄弟朋友，為了尋找在邯鄲落魄的秦始皇，他被捲入趙國的政治旋渦中，面對權臣趙穆的步步逼迫、馬賊灰騎的瘋狂追殺、高手連番的次次挑釁，驚天決戰、陰謀詭策接踵而來，項少龍該如何自處？而在逐步解開秦始皇身世之謎時，展現在項少龍眼前的歷史真相，竟讓他瞠目結舌！項少龍真是中國歷史上最幸運的人！！

一項少龍VS連晉 劍鋒相對一決死生

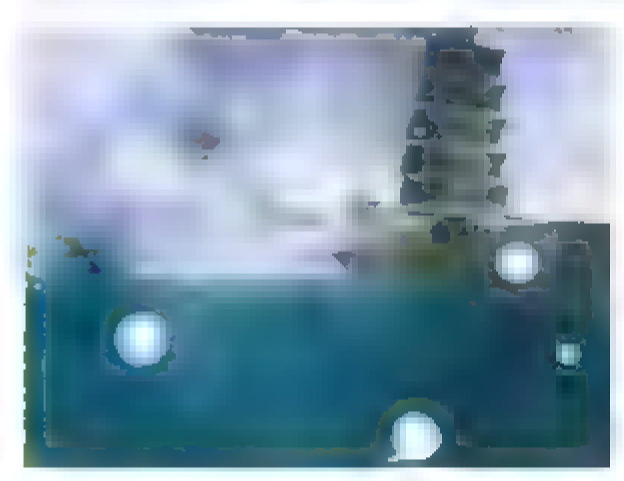
項少龍與紅纓公子-連晉的宮廷爭鬥，是兩人之間從從愛情的爭風吃醋、政治的權謀較勁，不斷激烈衝突到最後一決生死的兵刃相向，並在全盤掌握地物的應用、心理策略的拿捏，項少龍才可以驚險勝出，在原著中用了非常多的橋段，來為許多大場面的戰鬥劇情氣氛加溫，讓讀者產生與主角一樣同仇敵愾的情緒，好在最後的戰鬥中給予對手快意的致命一擊！



在遊戲中為了堆砌這一場又一場的戰鬥氣氛，在平常的劇情畫面時，製作小組不論在室內大廳、室外庭院、無邊雪地與荒曠上寨的刻畫描繪上，都極盡雕砌之能事，也在劇情部份加強強調項少龍與慘遭殺害的女子們的動人情愛，並在進入戰鬥場面時，延續這樣場景的壯麗氣氛與所愛被奪的激烈仇恨，讓每一場關鍵戰鬥都可以燃起玩家面臨驚天決戰、生死一線的萬丈豪氣，配合華麗的45度角戰鬥動畫，營造出壯麗的戰鬥氣氛外，更以四組相機切換鏡頭，捕捉角色的每一個細微流暢的招式與動作，不論跑步、飛躍、被攻擊時的動作等，就像動作電影般的的高水準表現，配合上展現威力十足的動畫特效，讓玩家彷彿臨場見識敵手驚人招式往自己劈來一樣，戰鬥節奏十分緊湊、震撼爆炸力十足，使玩家經驗強者對壘、瞬間勝負的氣勢魄力！

二尋找稀世靈石 絕世神兵綻放奪目光芒

這一次「尋秦記」不但讓玩家擁有原著中的絕世神兵外，更根據劇情而衍生出武器的可鑄煉性，讓所有防具武器會因使用而損耗，因鑄煉而增強，讓玩家在遊戲中的武器使用，多了更豐富的樂趣與挑戰！

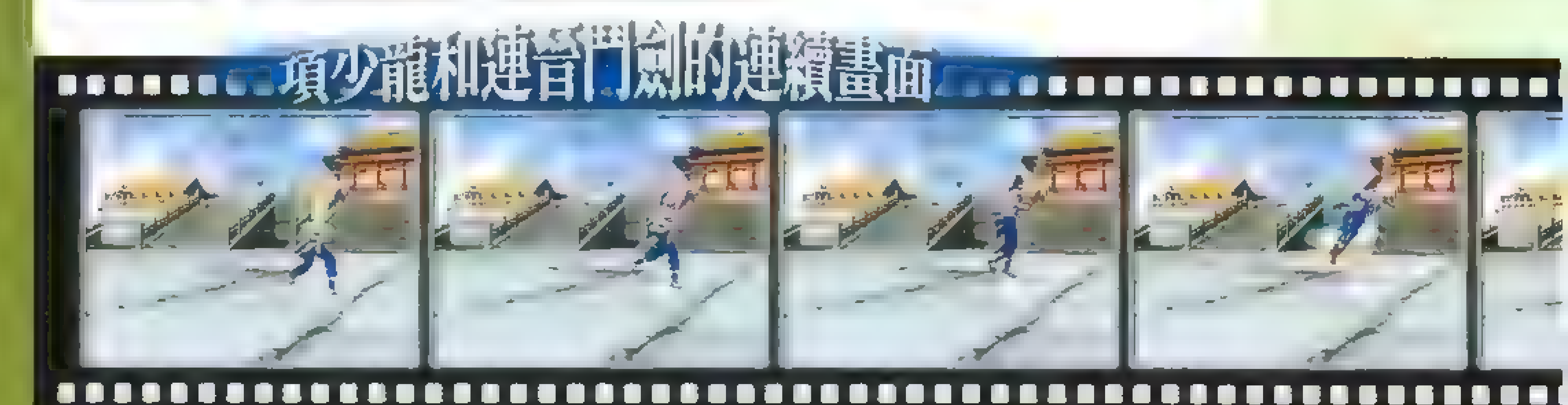


威力無匹的武器裝備絕對可為戰鬥氣勢加分，玩家在「尋秦記」中所裝備的武具、防具與配件，除了可以擁有原著中如墨子劍、血浪等設計精美、威力無匹的神兵之外，如前所言在尋秦記裡的每一樣武器及防具都會因使用而損耗，甚至損耗到無法使用的程度，這時玩家就得將武器或防具拿至打鐵店請人重鑄及修復，另外打鐵店還能提升武器的攻擊力及防具的防禦力，玩家只要在遊戲中想辦法獲得礦石，再將所得的礦石一併交由打鐵店去鑄鍊，就能提升武器防具的能力！

由黃易大師原著改編的角色扮演遊戲「尋秦記」，除了有豐富的劇情、動人的男女愛情、氣勢驚人的戰鬥場面外，所有重要劇情的起承轉合，都有製作細緻精美的動畫，把這部曲折離奇、盪氣迴腸的作品，充分的視覺化展現在玩家眼前，電影式的演繹手法，不但要讓原著的忠實讀者再次重温多采多姿的尋秦旅途，也希望讓沒有接觸過小說的玩家，跟隨流暢劇情進展，融入這個氣勢磅礡、虛實交雜的尋秦故事中！

項少龍情史 尋秦女子血淚史

項少龍和連晉鬥劍的連續畫面



男人情感三階段分析



在「尋秦記」中最受爭議的情節之一，莫過於項少龍與眾女之間糾纏不清的感情關係，讓尋秦記一直遊走在尺度邊緣，而項少龍在這麼多男女關係中不斷成長的心路歷程，是武俠遊戲中從未被深入探討過的部份，在這款遊戲裡面，除了刺激的冒險、驚險的決戰、過人的場景與動畫外，對這一段心路歷程也有動人的着墨，遊戲中玩家扮演的項少龍隨著劇情的推展，除了和幾個特定的角色會發生動人的愛情關係外，還可以藉由在對話中的選擇，和眾女子們有進一步的親密接觸，進一步深入這些女子的內心深處，在欣賞這些精采的過場CG同時，你能解救這些紅顏的可悲命運嗎？

第一階段 回到戰國 「項姥姥」逛大觀園 放縱期

代表角色 美蠶娘 白夷女 舒兒 亭芳氏

女子類型 這一階段女子的典型特質是小家碧玉、命運坎坷與安分守己，階級都相當平民化，有歌姬、村婦、外族少女等，背景也相當單純，和項少龍的結局一種是因故分離不了了之，一種是隨著項捲入趙國的政治鬥爭後，被變態的敵人殘忍害死，境遇非常悲慘。

少龍心態 剛回到戰國的項少龍是一個20出頭的年輕小夥子，在感情上追求著的是刺激與新鮮，從為了左擁右抱而異想天開的想與秦始皇合夥統一天下的幼稚心態可見一般，就如很多女孩父親的諄諄教誨「這個年紀的男孩都是野獸！」

第二階段 政爭鬥爭 翻雲覆雨 功利期





代表角色 烏廷芳 趙雅 平原夫人 朱姬 趙皇后

女子類型 除烏廷芳是這一時期與上一時期的過渡人物外，其餘女子都是貴婦且有相當手段的角色，與項少龍的關係多半交雜著政治目的，且身邊不只一個男人，依靠美色，她們或多或少控制著某些重要人物，或者被控制著。

少龍心態 到達趙國後的項少龍，被捲入複雜的政治鬥爭之中，和連晉爭取烏婷芳所牽扯的不只是單純的面子義氣，還包括與奸臣趙穆的角力，而第一時期的舒兒也在此時慘遭悲慘命運，於是項少龍從本來遊戲的心態，變成為了自己與這些女子們保持若即若離、彼此競爭彼此提防的功利關係。

第三階段 逐鹿中原 收斂節制 反省期



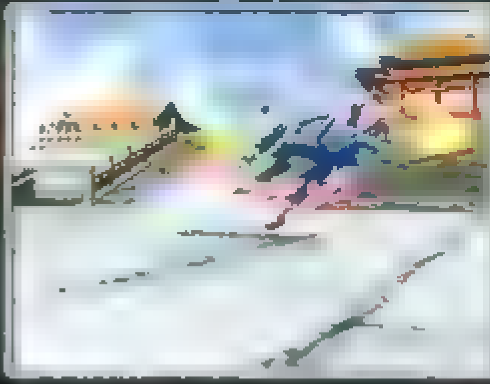
代表角色 紀嫣然 琴寡婦清

女子類型 前兩個時期的女孩們到了這一時期大多已死傷殆盡，只剩下幾位才藝出眾，有自己的理想，且在各國之間享有一定的尊崇地位奇女子，才能吸引項少龍，也才有本事在這最後鬥爭、陰謀、衝突最激烈的時期，陪在項少龍身旁，給項少龍各種幫助、偕老白頭！

少龍心態 經過前兩個時期，項少龍在情感態度方面已有很大的改變，從之前近乎濫情的憐惜，在失去不少摯愛後，對情感的處理較為內斂克制，對女子們的一連串遭遇，在他心中留下對女性處境有深刻反省，而全心投入協助秦始皇的統一大業、與和呂不韋的鬥爭之中！














MAGIC
The Gathering®
7
魔法風雲會
動腦筋．魔法無盡。
可以令您擁有魔幻的力量，全球最佳的
www.playmagic.com
雙人遊戲組
每副370元
尖端出版
www.spp.com.tw
店家訂貨專線(02)22181582 分機114 傅廣仁
諮詢服務專線(02)22181582 分機318 林書正



西風狂詩曲正傳
創世紀戰系列最新鉅作

《韓國最大專業遊戲雜誌 PC Player 評鑑》

1999年 最受玩家期待遊戲 創世紀戰3

2000年 最佳銷售遊戲軟體 創世紀戰3

2000年底 PC Player 與韓國1200萬遊戲人口共同評比

創世紀戰3獲最佳遊戲 、最佳背景音樂獎、最佳美術獎、最佳動畫獎、最高人氣獎

創 世 紀 戰 3

THE WAR OF GENESIS III

遊戲橘子數位科技股份有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.
台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6 遠東世紀廣場
TEL 0800 031500 FAX +886-2-8226-1920 http://www.gamania.com

SOFTMAX
Into the Digital Fever

軟體世界



戰略角色扮演經典、韓國耗時兩年鉅作

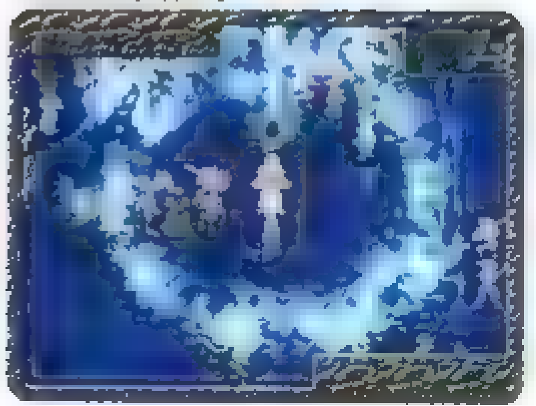
創世紀戰3

僱請傭兵組成軍隊並啓動獨特的軍隊命令進行作戰

龐大劇情結構
完美戲劇性演出創世戰爭的波瀾壯闊



● 超魄力戰鬥



● 超破壞戰鬥兵器—魔仗機



● 龐大世界觀　● 撼動人心的劇情



gamania® 遊戲橘子數位科技股份有限公司 GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD 台灣 台北縣235中和市中正路736號18樓之6 遠東世紀廣場 TEL: 0800-031500 FAX: +886-2-8226-1920 http //www.gamania.com



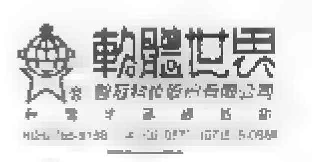
震撼登場

提昇7種系列能力並進行角色轉職
近100種職業創造出千變萬化的戰鬥組合

超魄力的元素魔法攻擊
創世紀戰系列特有的巨大攻擊單位----魔仗機　全新登場

創　世　紀　戰　3
THE WAR OF GENESIS III








gamania
天堂
網路遊戲
實現你平常不敢做的事
我的好友全來自天堂
120萬人的社群力量全在天堂
另一個人際關係就從這裡開始
*「天堂之我要活下去求生大賽」9/28-10/4火熱開打
*「天堂ㄅㄧㄤˋㄅㄧㄤˋ玩」550點+天堂說島地圖集$499元超值上市



線上遊戲
JoyCard
一卡通用 歡樂全球
© 2001 WEBSTAR INC © 2001 DWANGO · ENIX
魔力寶貝
www.joypark.com.tw
日本「勇者鬥惡龍」ENIX公司首部網路鉅作
今秋引爆上市
ENIX CORPORATION
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
大宇全球網路科技公司
TEL 02-8226-3668 FAX 02-8226-3669 www.joypark.com.tw



西藏 鎮魔曲

探尋愛情，友情，善惡，生死之別

古老的神秘傳說縈繞主角與魔女及神的使者的情愛糾葛



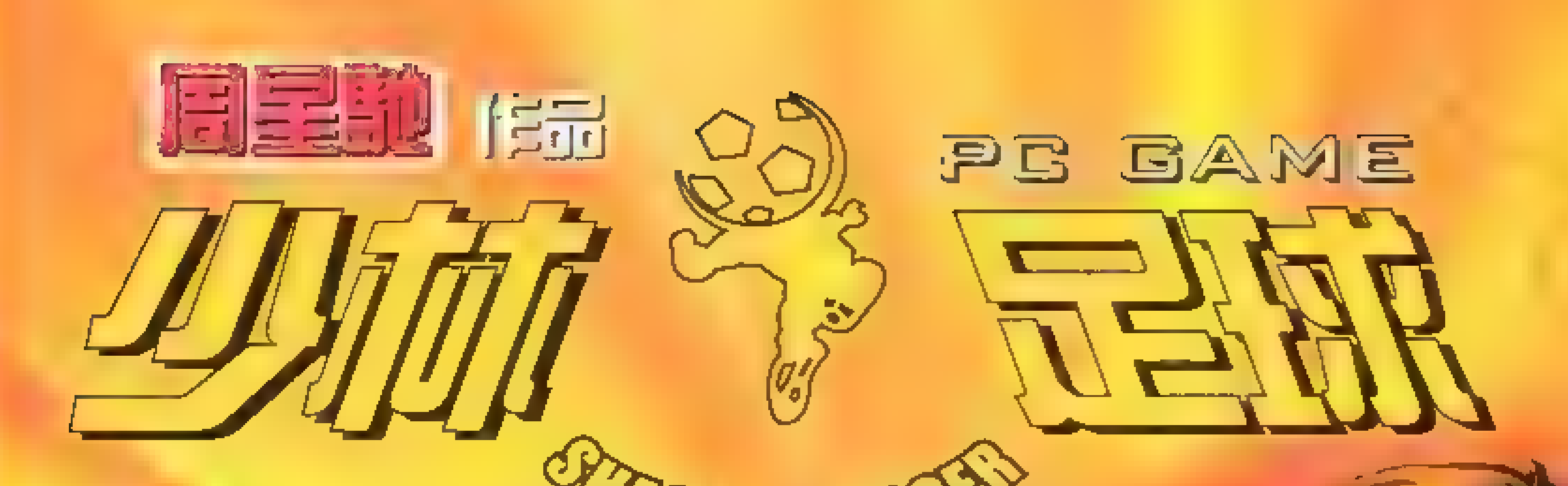


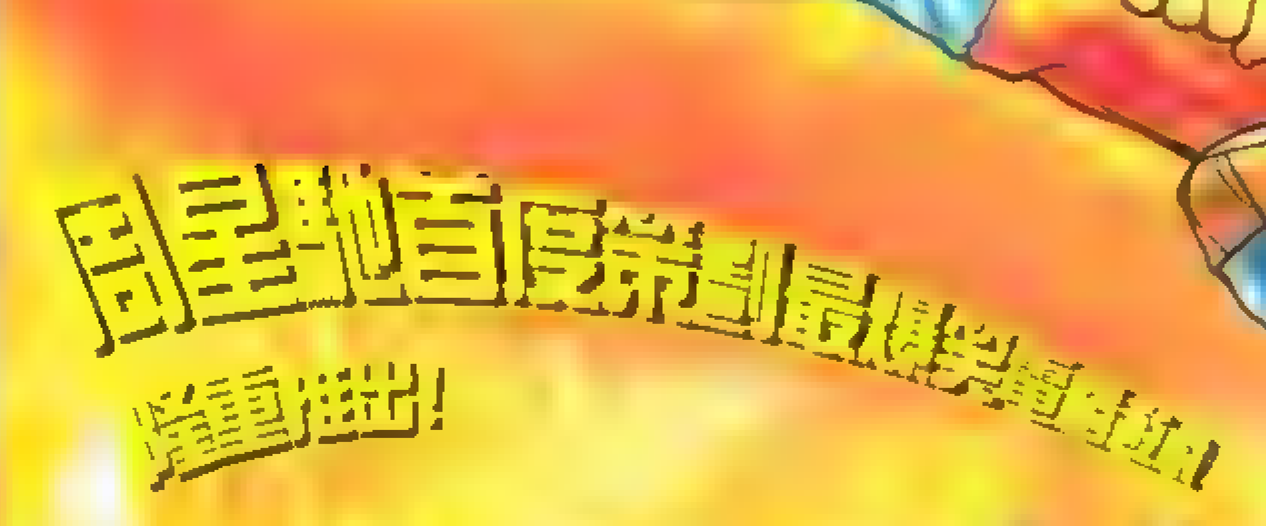
- [illegible]上加入大的愛情故事，並[illegible]多樣式多結局
- [illegible]基礎上加入即時策略的成分，[illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]六種屬性
- [illegible]等地形，地圖編輯器[illegible]雨天的變化地形、[illegible]

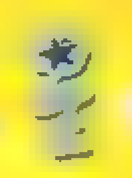

新瑞獅
霸王別姬
氣勢浩蕩的英雄霸主　千嬌撫媚的紅粉佳人
恆古傳奇譜成淒美感人的樂章



六道天書
火熱上市！
特惠價只要798元
劉定堅、司徒劍橋 暢銷作品改編
製作發行
i-M
金石堂書店


pd
game.com

周星馳 作品
PC GAME
少林足球
SHAOLIN SOCCER


周星馳首度策劃最爆笑電玩!
隆重推出!


製作發行
GAME
Privilege
INFORMATION GROUP CO. LTD


火狗工房

I·M
辰碁科技

CENTILLION

全家便利商店
OK
中日超商
各大書局門市均有販售



前言

一 「時間」在遊戲中佔有極其重要的決定性地位，在「地圖模式」裡要留意時辰的更替，即以一般打獵、釣魚等等活動，一個回合大約需花費十五分鐘的時間，而一個時辰則是兩個鐘頭。而在「養成模式」中，時間的流逝則是以各個月份的月初、上旬、中旬、下旬、月底五個區段區分，有的活動不會佔據一整個區段，但大部份的事件則是以單位區段為劃分。

二 事件的觸發條件極為多樣，文中標有月份區段的事件，大都是自動觸發的，但有些則是有先決條件的限制，比如先前的「閒逛事件」中，曾經遭遇過某樣事件且做出符合條件的選項，之後在固定的區段才會自動觸發新的接續事件。

三 與固定區段最大的不同點是，「閒逛事件」可以讓玩家在相同的時間裡，自由選擇地點、對象等，依照這個部份的偏好養成結果，主角的能力、專長等，勢必會偏向於某一個範疇，正如真實人生一樣，玩家也不能同時選擇「醫生」和「律師」兩種不同職業，而又能同時兼任、遊刃有餘。想要玩到面面俱到是絕不可能的事，除非反覆的重頭來過，因為「時間」是有限的。

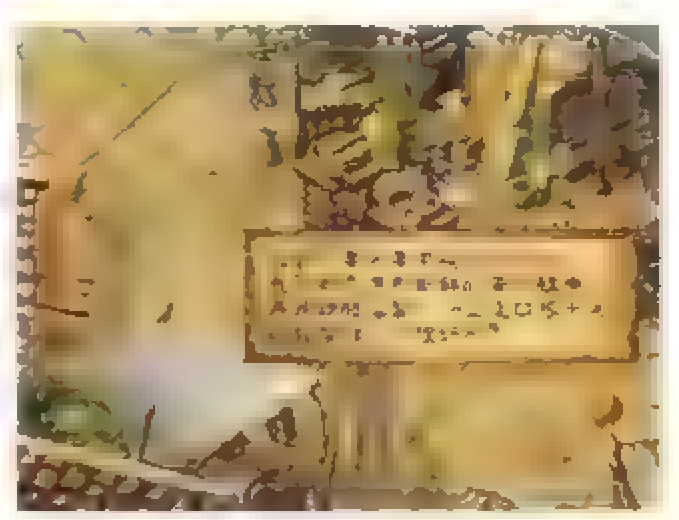
四 養成的結果，和經歷的事件選擇，都會導向主角往不同方向發展。大抵可粗分為登上武林盟主、成為江湖一方霸主、因香兒之故加入天王派、隨師叔玄冥子和二師兄荊棘步入魔教…數端，玩家若有興趣可多加嘗試，文中對於關鍵的分歧點已盡可能多有著墨，有請玩家參詳。

第一年九月初

洛陽城



初到洛陽城，首遇仇霸越獄，但遭大俠江天雄攔截成功。在廣場初見小蝦米英雄雕像，首遇谷月軒，到茶館喝茶聊天結識徐子易，與谷月軒相約申時在酒樓會面。這段時間可得好好賺錢，以便屆時能請谷月軒喝酒。將茶館的茶各喝上一遍，並與徐子易聊天後，獲贈「玉蘭花六瓣壺」（茶道上升）。茶館中的兩位老人家對於洛陽城的大小事俱都如數家珍，在不同時辰可探聽出不同的消息。



到市集上的小白豆漿吃過東西後，到小白的家裡答應幫他母親遞送雞湯，將雞湯送給小白，小白央求於午時到洛陽客棧廚房找二廚預定菜餚。客棧二廚缺少一味藥草黃精，雜貨舖購買鐮刀，到城外森林採得藥草黃精，回客棧交給二廚，再將消息回報給小白。（廚藝、道德、採藥上升）

待同時入城的唐伯虎主僕走到賣字畫的小攤前賞畫時，可趁機攀談獲知繪畫知識（繪畫上升）。古玩店老闆講解古玩鑑定技能；當舖購買多項物品並練習鑑定技能（鑑定上升）。草藥舖找老闆談話，得知藥材大多向藥材商採買，如有藥材也可拿來販售（醫術上升）。伽藍寨香燭舖聽女掌櫃講述白馬寺由來，並購買檀木香和龍涎香（鑑定上升）。武器舖的老闆講授鑄造兵器的要訣，等到將銅礦石帶來以後，他會再教授基本的鑄造技術。



白馬寺內遇有二人吵架，忽聞悠揚樂聲傳來，尋聲結識仙音，見識樂曲平復二人心情且和好如初。（音樂上升）

白馬寺前小童自稱父親是洛陽客棧的主廚，可往叫份燒雞吃吃。主廚脾氣不太好：

[illegible]

[illegible]



選一，並向店小二點菜嚐嚐，房間可結識鄰桌的天劍門西門峰和武當派方雲華（可[illegible]方雲華[illegible]方友好度上升），並可詢問店小二有何名山盛景。吃罷



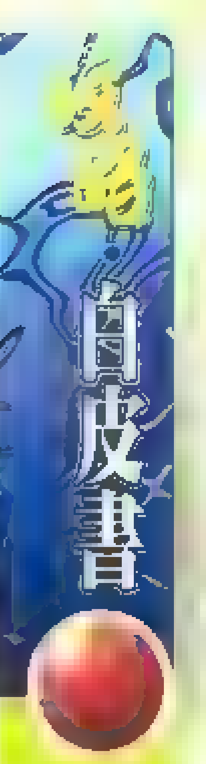
再進廚房見主廚，因為菜餚太好吃了，所以進來稱讚一下，得授「道口燒雞」烹飪法。（廚藝上升）

白馬寺前的另一孩童有謎語歌謠，要不要猜猜看？（悟性上升）

一. 什麼尖尖上了天一
二. 什麼圓圓上了天一（太
　什麼尖尖在水邊一
　什麼圓圓在水邊一
　什麼尖尖街上賣一（粽
　什麼圓圓街上賣一（
　什麼尖尖姑娘前一
　什麼圓圓姑娘前一
三. 什麼方方上了天一（風
四. 什麼彎彎上了天一
　什麼方方在水邊一（
　什麼彎彎在水邊一（耦兒
　什麼方方街上賣一（豆腐
　什麼彎彎街上賣一（黃瓜
　什麼方方姑娘前一（手帕
　什麼彎彎姑娘前一（

白馬寺前遇見江瑜與住持靈相禪師談佛論禪，並得大師開示（悟性上升）。進入寺內見一老奶奶虔誠膜拜，並指佛祖極其靈驗，若有什麼願望，儘可祈求。上前燒了兩柱香以後，可許下心願：

[illegible]運氣值上升等[illegible]
[illegible]體質上升[illegible]
[illegible]望上升等[illegible]
[illegible]相贈（悟性上升[illegible]



武林群俠傳—邁向大俠之路

長虹鏢局前遇見少鏢主關偉首次走鏢：天劍門表達欲拜師學藝的心意，但不得其門而入。鏢局隔壁的賭場入口有一唉聲嘆氣的老兄，因借貸三百錢已輸到只剩五十錢，實在沒法兒再賭下去，要不要幫他賭賭看？



選一，幫他賭賭大小並直到贏回三百錢為止，老兄便急著返回森林幹活去了。（耳功上升



民宅內有酷愛下棋的小孩阿仁，因有一副「檀木象棋」遭竊而傷心不已。在野球拳表演台前，發現一名神色慌張的孩童阿德，伺機向旁邊的人下手行竊，抓準時機逮著他以後，取回「檀木象棋」。帶回去還給阿仁，他熱心的教授了下棋口訣（得到「橘中秘」、棋藝上升）。阿仁接著會考考記得如何（棋藝上升）。

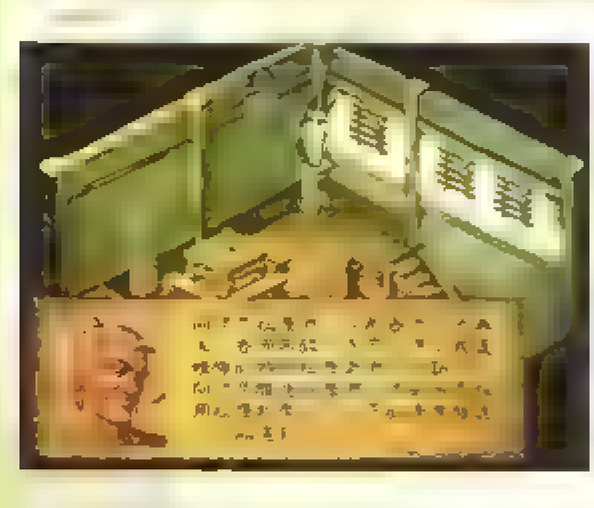
野球拳表演台下聞聽商仲仁對臺上的女子齊麗口出穢言

是啊！

（齊麗友好度下降，商仲仁友好度上升，道德下降。）

二.光天化日，如此出言不遜—（齊麗友好度上升，商仲仁友好度下降，道德上升。）

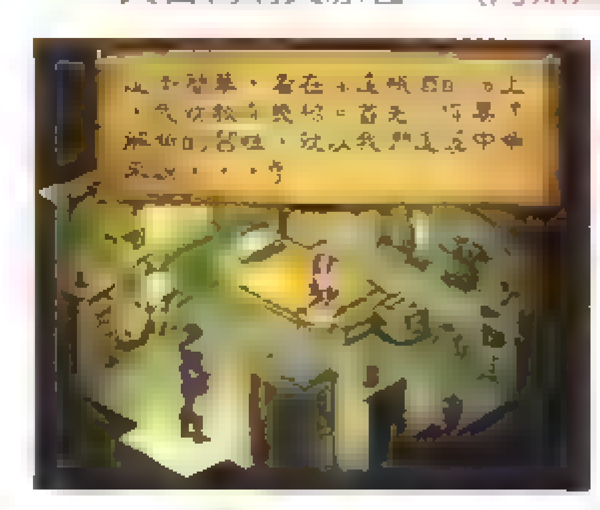
齊麗的父親齊老，對這套「野球拳」沾沾自喜，自從曾祖成立野拳門以來，後人從未放棄修練這門絕學。獲邀與齊老玩上一陣猜拳遊戲…（眼功上升



酒館廚房裡的大嬸，憂心兒子的病，據說需以虹鯉進補。上二樓逛一番，將酒館各類的酒各喝上一盅（飲酒、硬功上升），鄰桌的醉仙會逐一介紹酒類，並可結識鄰桌年輕酒客楊雲，談及酒量練法（飲酒上升）。臨走時，向樓下的女掌櫃刁玉娘購買各式酒類（鑑定上升）。

經由茶館老人家告知，於午時到城北森林出口前的房子裡找到書生李微之，與之相談甚歡，乃提議要吟詩作對，切磋筆墨：

一枝草一點露—（一個人一片天）
一時勸人以口—（百世勸人以善）
一門父子三詞客—（千古文章四大家）
一粒米中藏世界—（半邊鍋內煮乾坤）
一雙冷眼看世人—（滿腔熱血酬知己）
三間東倒西歪屋—（一個千錘百鍊人）
世事洞明皆學問—（人情練達即文章）
交友須帶三分俠氣—（做人要存一點素心）
千古文章雙管筆—（四時風雅一篇詩）
天若有情天亦老—（月如無恨月常圓）



全都對上以後，李微之接著大談書法之道（書法上升），獲得「蜀素帖」的臨摹本。接著將臨摹本遞給字畫攤的老伯瞧看，換得「松風閣詩」的臨摹帖。再拿回去給李微之鑑定，得知是宋朝黃庭堅所書（書法上升）。

前往城外村落小屋尋著滿身酒氣的釣叟易西月，聽聞他喝的是健脾補胃的酒，將「即墨老酒」送給他以後，即可請教釣魚技巧和了解魚的習性（釣魚上升）。

釣叟屋外空地有人種花，獲知牡丹花來歷和每隔三年的清明節所舉辦的洛陽花會（花卉上升）。

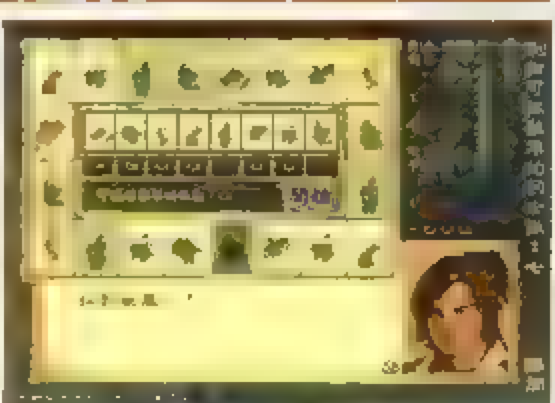
到雜貨舖裡購買箭枝、木弓（打獵）；鏟子（挖礦）；木製釣竿組、蚯蚓、紅蟲（釣魚）；鐮刀（採藥），再經城外村落前往森林鍛鍊技能。（鑑定上升）

往森林出口的城門前，有自稱北丑一族的人要交換情報，但每則情報需以一千錢代價交換。

城外郊野有處茂密的草叢可以進行採藥（採藥上升），藥草可帶到草藥舖出售或留待煉製丹藥。

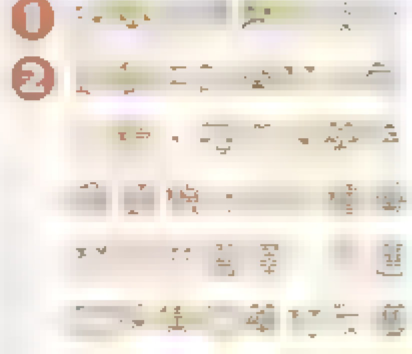


採藥指南



❶

❷



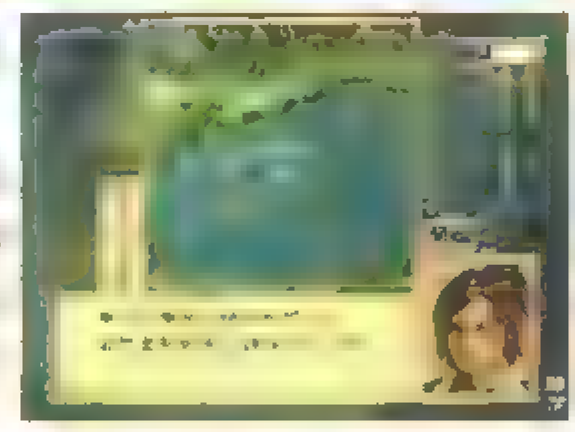
初期—可選定3種藥材、獲得1份藥材。
技能10—可選定4種藥材、獲得1份藥材。
技能30—可選定5種藥材、獲得1份藥材。
技能50—可選定6種藥材、獲得2份藥材。
技能70—可選定7種藥材、獲得2份藥材。
技能90—可選定8種藥材、獲得3份藥材。
技能100—可選定9種藥材、獲得4份藥材。

❸

山豆根　61錢
茯　　神　62錢
冬蟲夏草　100錢
仙鶴草　124錢

前往森林裡的溪流處練習釣魚，待釣得虹鯉再帶回酒館的廚房給廚娘大嬸，換得教授「香煎黃河鯉魚」的烹飪法（廚藝上升）。一次賣給魚販六條以上的虹鯉，可獲贈十條紅蟲

釣魚指南



鬍鱼—釣點A、蚯蚓、65錢。
草魚—釣點B、蚯蚓、30錢。
鯉魚—釣點C、蚯蚓、55錢
神魚—釣點D、蚯蚓、300錢。
（提昇內力30點、需釣魚技能60以上）
虹鯉—釣點E、紅蟲、300錢。
（需釣魚技能20以上）

在森林找到賭博的獵人李三，可獲贈黃樺弓以進行打獵（打獵上升）。可將獵物的肉賣給廣場的王肉販。如果能打到大熊，也算為城內居民除去大患，並可出售熊掌

打獵指南





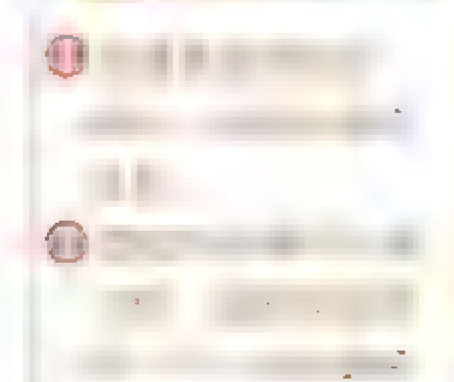
兔子—3分、可獲得兔肉。
野豬—3分、可獲得野豬肉。
鹿—3分、可獲得鹿茸。
蛇—3分、可獲得蛇肉、蛇膽。
雁—最遠9分、中間7分、最近5分，可獲得雁肉。

熊—50分、可獲得熊掌、熊膽。需技能30以上，累積150分以上才會出現。

打獵技能越高越容易完成

到森林內部的礦坑找到礦夫老周，可獲贈鏟子以進行挖礦（鐵匠上升）。待挖到銅礦石後，帶往武器舖給掌櫃，可獲授鑄造兵器技術（打鐵上升）。

挖礦指南





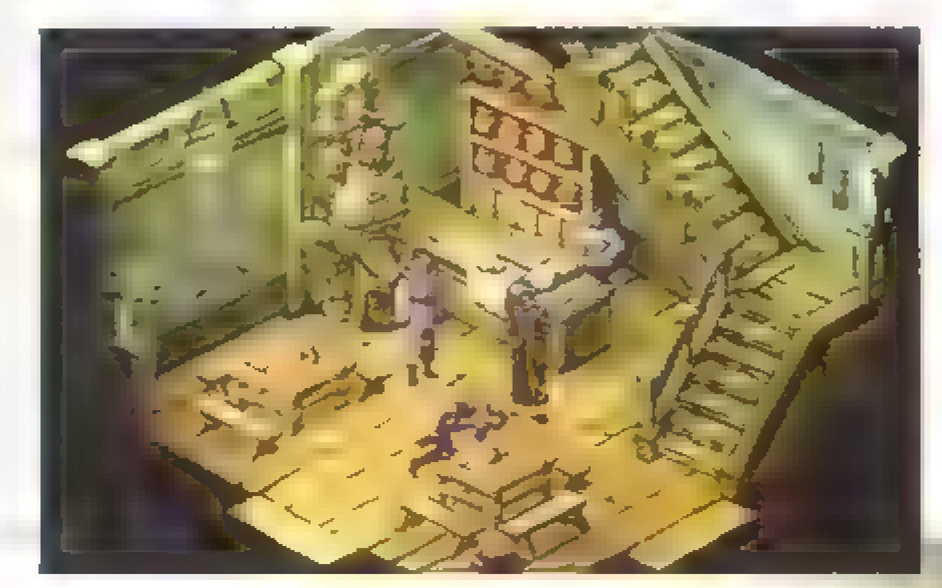
初　期—鐵礦1分、2錢
技能20—銅礦3分、10錢。
技能50—紅晶礦5分、200錢。
技能60—黑晶礦7分、300錢。
技能70—藍晶礦9分、400錢。
技能80—白晶礦11分、500錢。

沒有礦石的

得留

機會可挖到

再待居臨時前往酒館會見谷月軒，促促內談分手後所發生的事情，二人暢飲之際，谷月軒卻發覺這酒有異…谷月軒的師叔玄冥子現身，坦承酒中之毒乃是他所下，原本也是衝著谷月軒而來，為的是要看看師兄無瑕子能否解得此毒…



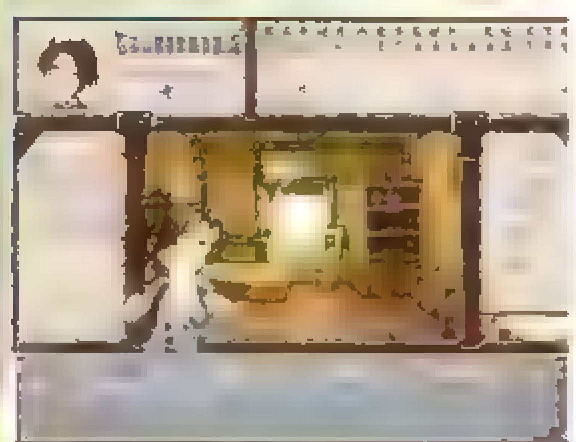
武林群俠傳 邁向大俠之路

白皮書



養成模式

第一年



九月中旬因中毒被谷月軒帶回逍遙谷治療，谷月軒的師父無瑕子應允留於谷中靜養。

九月下旬於谷中休養漸有起色，谷月軒帶來自製丹藥，問道是否願意服用？

一.答應 －（藥不太對勁，軟功、硬功、輕功下降，谷月軒友好度上升

二.拒絕 －（谷月軒友好度下降

九月底無瑕子教授宮、商、角、徵、羽五種基本音，接著會出題測試。（音樂、無瑕子友好度上升

十月上旬無瑕子教授圍棋之法，講解後並考較了幾盤。三盤全通過後，無瑕子欲出門找老友下棋。（棋藝、無瑕子友好度上升）（如若上述兩次考驗皆無法通過，則難以立即成為逍遙谷弟子。）



十月中旬遇見僕人老胡，平日除了負責谷中大小雜務，還專事打鐵。如有興趣，可於傷癒後傳授絕技。

十月下旬在花圃遇見無瑕子的心血結晶，介紹了一些花卉的常識，臨了還唱歌給花兒聽…（花卉上升）

十一月上旬 無瑕子前來探視，央求他收納為徒（之前音律、圍棋皆通過測驗），無瑕子見資質不錯，且有谷月軒說項，遂答應所請。自此起，應在谷內多做些灑掃、砍柴、挑水的工作，以鍛鍊好基本體力及心智。並介紹附近的忘憂村住有嗜酒如命的酒仙、愛棋成癡的橘叟、妙筆生花的丹青、七步成詩的書生、起死回生的神醫、再世嵇康仙音等，若是向他們請教技藝，會有很大的幫助。（之前的測驗若未通過，無瑕子此時會再出三道試題考驗。）

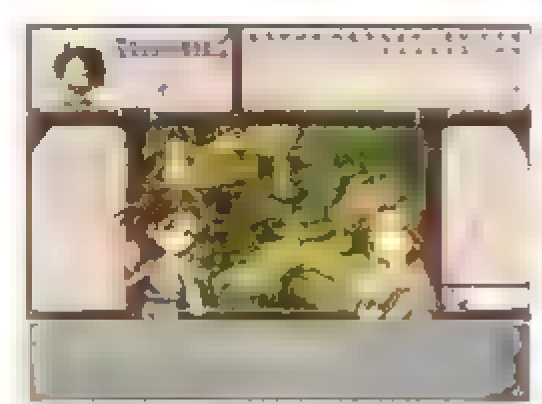


十一月中旬 無瑕子教授針灸之術，但得先認識穴位，故給予一張穴位圖供研究。（醫術上升）

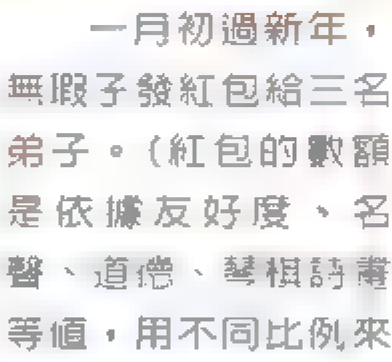


十一月底二師兄荊棘負傷返回逍遙谷，因遭人點了穴道，請求幫他解開巨闕穴。（若一次就幫他解穴成功，則荊棘友好度＝55；否則友好度＝50。醫術上升。）

十二月初無瑕子要傳授有關基本功法的鍛鍊，所謂基本功，包含內功、硬功、軟功、眼功和耳功，針對基本功不同的修練，將會引導成為某一武學類型的領域。今日先教授逍遙谷所有武學基礎的逍遙心法。



第二年



一月初過新年，無瑕子發紅包給三名弟子。（紅包的數額是依據友好度、名聲、道德、琴棋詩畫等值，用不同比例來決定金錢的多寡。）



一月中旬無瑕子要傳授拳腳招式，但有拳、掌、指、腿四項，不知要學哪一樣？

一.

二.逍遙掌

三.

四.逍遙腿，可任選其一

二月初無瑕子傳授兵器的武學招式，其中包含刀、劍、棍三項。

一.

二.

三.

五嶽四龍

❶ 五嶽四龍求救，可以幫助他們解圍

❷ 第二年六月會再度求救

❸ 第三年十月底，五嶽四龍前來送禮。（如果指法技能大於劍法技能，則贈送「凌空點穴」密笈；否則會送「催眠劍」。）

四月初無瑕子指示今起可四處走走，做些其他的事，但切勿與人結怨。



關鍵事件地點：逍遙谷無瑕子



❶ 遇見丹青生找鑑畫之真偽：丹青仿製無瑕子所收藏的「谿山行旅圖」，並打賭無瑕子分辨不出真偽。如果分不出何者為真，何者為贗品，就得把真品送給他。仔細瞧瞧左右兩副畫中第二列、第三個區域，真畫有作者簽名，這才解了無瑕子失畫之虞。（眼功、繪畫、無瑕子友好度上升）

❷ 遇見橘叟和無瑕子下棋：無瑕子說自己常找橘叟下棋，聽說橘叟的暗器功夫不錯，若能得他傳授幾手，將會受用無窮。

❸ 無瑕子遺失丹藥

無瑕子弄丟了自製的「生龍活虎丹」，宣告誰能找到就是誰的：

1. 師父，您的丹藥掉落在何處？
2. 不說話。
3. 師父，我真是崇拜你啊，您太偉大了，居然煉出此種丹藥！

選3，（無瑕子友好度上升），要不要找找看呢？

1. 後山
2. 花圃
3. 谷口
4. 棋桌

選4，果真是掉在這裡，但荊棘則追著要：

1. 明明是我先拿到的，可不能硬搶啊！（打贏荊棘丹藥歸自己、荊棘友好度下降
2. 不敢，豈敢跟師兄爭呢。

選2，荊棘以傳授武功心得當誘餌：

1. 好吧！（丹藥歸荊棘、自己一無所得
2. 不行！

選2，荊棘強調會傳授劍法心得：

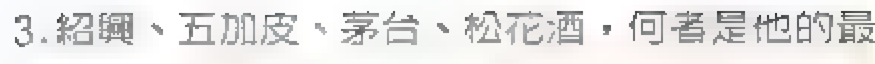
1. 好吧，只好這樣了。（劍法上升
2. 不行！（與荊棘開打

❹ [illegible]……劍法上升

❺ [illegible]

1. 梨酒、桂酒、檳榔酒、石榴酒，何者不是果酒？──桂酒
2. 石斛酒、鐘乳酒、馬奶酒、松葉酒，何者不是藥酒？──馬奶酒
3. 紹興、五加皮、茅台、松花酒，何者是他的最愛？──（茅台

（全部答對以後，飲酒、無瑕子友好度上升



❻ [illegible]

花卉指南

澆水 ── 泥土呈灰色
唱歌 ── 花葉暗暗
除蟲 ── 花葉有蟲咬跡象
施肥 ── 花葉呈枯色

❼ [illegible]

四月中旬玄冥子闖入谷中與老胡發生爭執，出外見識過他的師叔孟宋，並得知所中之毒乃是他所下的：

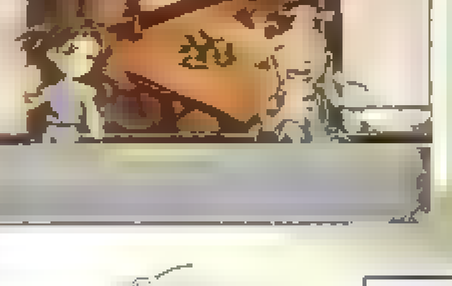
一. 求教武功
二. 趕走玄冥子

選一：玄冥子欣然答應，但需先經得起抗毒才能修練。下回來時，若用毒的技能達到10，他就傳授武功。要提昇毒術可找怪醫試毒，但無瑕子得知玄冥子與三弟子暢談甚歡以後，友好度會下降。（道德、神醫友好度下降

選二：向玄冥子學習武功的契機喪失。（道德上升、無瑕子友好度上升）

四月下旬谷月軒邀同出遊（答應後友好度上升），遇見忘憂七賢之一的神醫遭受大熊攻擊，代為射殺大熊之後，神醫應允可往他住處學醫。





五月初無瑕子遍尋不著回鄉的老胡，索性下廚做道菜讓大夥兒吃得開心。（無瑕子、谷月軒、荊棘友好度上升，往後的端午節下廚時，注意每年要變換菜色花樣，以免大家吃膩了



忘憂村神醫家

（下列事件無一定順序）

❶ 第一次到神醫家，但見門外排有長龍，有一老婆婆肩膀痛得厲害，[illegible]神醫女兒沈湘芸，邀至家中見過神醫，神醫指稱要學醫可以，但得先當助手，當得好再傳授醫術。

❷ 神醫教授針灸穴道之術，認識肩井穴、膻中穴、大拱穴、中脘穴、曲澤穴和印堂等處的針灸療效。（醫術上升）

❸ 醫治花翁。（醫術上升）

❹ 醫治金員外。（醫術上升）

❺ 醫治小白。（醫術上升）

❻ 醫治獵人。（醫術上升）

❼ 神醫沒有看病，所以有時間教授認識藥材，諸如牛黃、犀角、羚羊角、鹿茸、麝香、燕窩和冬蟲夏草等，都是較特殊、珍貴的藥材，認識清楚以後，將來配藥方時才不會出錯。（醫術上升

❽ 神醫教授補氣、固表的藥草類，諸如黃耆、人參、黃精、附子、茯苓、茯神和甘草等。（醫術上升

❾ 神醫教授製作丹藥。（醫術上升

❿ 老婆婆在路上撿東西吃，吃出了毛病，神醫猜測可能是他不肖的弟弟所為，專門跟神醫唱反調研究毒藥，人稱怪醫即是。

逍遙谷家僕老胡

❶ 教授打造基本武器。

❷ 教授打造進階武器

❸ 教授打造高階武器

❹ 已經沒有什麼可教了…



忘憂村叟家

❶ 教授象棋的基本下法

❷ 教授雙車錯[illegible]

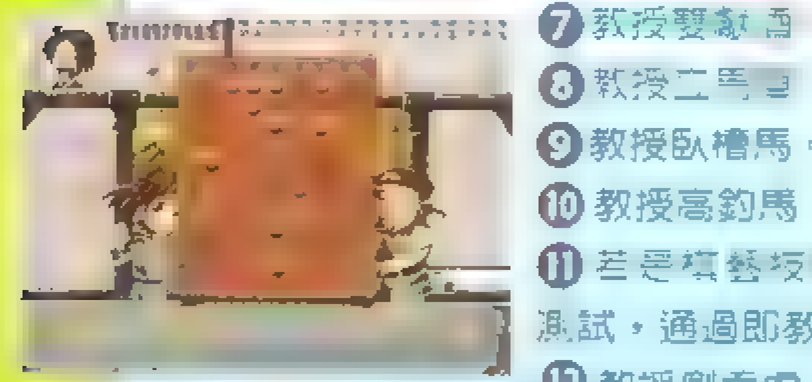
❸ 教授大膽穿[illegible]

❹ 教授車包抽殺

❺ 教授海底撈月

❻ 若是棋藝技能>[illegible]進行測試，通過則教授暗器功夫





❼ 教授雙獻[illegible]

❽ 教授二馬[illegible]

❾ 教授臥槽馬。

❿ 教授高鉤馬。

⓫ 若是棋藝技能>[illegible]進行測試，通過即教授暗器心得。

⓬ 教授側面虎。

⓭ 教授馬後包。

⓮ 教授老卒扶車。

⓯ 教授[illegible]

⓰ 若是棋藝技能>[illegible]進行測試，通過[illegible]贈送離火玄冰箭。

忘憂村書生家

須曾在無瑕子房裡學過書法，並在森林裡遇過書生。

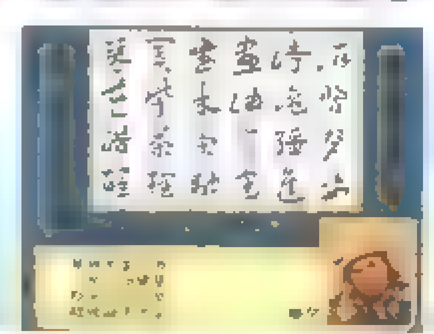
❶ 教授書法

❷ 教授書法

❸ 教授書法

❹ 教授書法

❺ [illegible]



忘憂村丹青家

❶ 第一次到丹青家，拼谷月軒和荊棘畫像

❷ 拼谷月軒和荊棘[illegible]

❸ 拼醉仙和野拳父女畫像

❹ [illegible]

❺ [illegible]

❻ 拼成都及樂山大佛

❼ 拼杭州及洛陽。

❽ 拼蠡竹及周山天堂。

❾ [illegible]

❿ [illegible]

⓫ 拼天龍八部悟出絕世武功。

⓬ 前次失敗，再次挑戰。

（10事件發生後，丹青會出外遠行，必須等到丹青回來後，才可以進行天龍八部的拼圖。）



忘憂村怪醫家

❶ 先是在森林中遇到有隻狗口吐白沫，好像中毒了，醫治好以後，出現一怪醫，敢情是神醫的寶貝弟弟，要他不亂丟毒物也行，只要有人[illegible]當試驗品即可。怪醫還附想通了盡可找他

❷ 怪醫是唯一可以提昇毒[illegible]的途徑，此後會經常以蜈蚣、毒蛇、蟾蜍等進行試毒，只要能即時將毒素逼出血管，別讓毒素進入心臟即可通過。

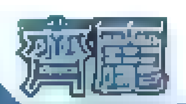


閒逛事件對象 酒館醉仙

到酒館與醉仙划拳，當總計贏過50次以後，醉仙便會傳授醉拳或醉棍，端視當時哪一種技能指數較高而定。(與醉仙划拳可以「寶一對」或「滿福壽」通吃到底。)

六月初無瑕子表示少年英雄會舉辦的日子又要到了，詢問谷月軒得知他超過二十歲，依例不能再參加，剩下的就是二弟子和三弟子的事了。荊棘冷嘲熱諷一番，並指少年英雄會分為文武兩試，文試是考較琴棋書畫以及各種知識；武試則是以真功夫與人比拼，兩試中最優秀者，便是少年英雄。

閒逛事件對象 齊麗



❶在城鎮發現齊麗正遭人調戲，莫不是與人划拳出了糾紛：

a.拔刀相助

b.閒事莫管

選a，與二名無賴戰鬥，齊麗指稱因爹身體不適，故單獨出來擺擂台。

❷森林再遇見齊麗，她因猜拳敗給了個小娃子而悶悶不樂，要求陪她練練拳，[illegible]故意輸給她，[illegible]妮子會[illegible]而高興些，[illegible]友好度上升。

❸森林遇到齊麗來此採藥，因為老爹受傷急需治病，遂跟她一起返家探視齊老爹，此時醫術需達七十以上，且身上攜有羚羊角、麝香、鱉甲三樣藥材才能醫治好齊老爹，否則會錯失良機。藥材可事先在逍遙谷裡的藥鋪裡購得。

閒逛事件對象 蕭遙

❶閒逛城鎮，遇到蕭遙乞食，[illegible]敬點數有人性光輝的事吧：

a.歡迎蕭遙常來

b.訓斥蕭遙貪心

選a，可與蕭遙建立友好關係。

❷第三年一月下旬，蕭遙再度來逍遙谷乞食。

❸第四年二月，蕭遙再度來訪，此時若是「麻婆豆腐」熟練度>=70，則能請他大快朵頤一番。

❹第五年三月，若是曾請蕭遙享用「麻婆豆腐」，他會再帶來一位老乞丐，此時若是「叫化子雞」廚技達100且以此道菜請客，則能學得「[illegible]」。

閒逛事件對象 夏侯非和西門峰

❶閒逛森林時，遇見夏侯非和西門峰打鬥：



a.借西門峰劍

b.借夏侯非劍

不論借劍給誰，當事人若是打贏即可提昇友好度。

之後若是再選擇去湊熱鬧的話，不論跟誰，結果都還是要再跟他打一場。

不借劍的話，拍拍走人就是。

閒逛事件對象 紀玫



❶關鍵的第一次是在森林遇見，正逢她被大熊攻擊，救下後並代為採集紅花、茯苓和延胡索各一份，得知紀玫[illegible]。遇見紀玫時，身上若無弓和箭枝，那就沒戲唱了。



❷第二次仍然是在森林相遇，她會邀同打獵，火烤[illegible]時，驟逢大雨，趕忙奔往破廟避雨，獲知紀玫個性大而化之，卻也豪爽俐落得很。此次相遇[illegible]。

❸城鎮遇見紀玫邀同打獵，但有盜匪欲收取入場費，二人聯手打跑四名盜匪，後因不慎而扭傷了腿，紀玫硬是背著回到谷內，臨走還問道夢想：

a.打遍天下無敵手

b.賺盡世間金銀財寶

c.獵盡所有珍禽異獸

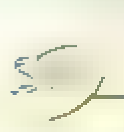
選c，紀玫覺得很投緣，願意一起踏上這最大的夢想旅程…[illegible]紀玫友好度上升。

七月上旬好孤獨的七夕，逛至可遇遇到仙音，聽了琴聲，心中的煩惱頓時不見了蹤影，仙音指若能通過她的音律測試，便會將畢生所學一一傳授，隨即彈奏春夏秋冬四曲測試[illegible]，通過後獲贈「鳳凰琴」，並允諾可往忘憂村找她學藝。(若此次測驗聽力沒有通過，下次閒逛森林仍可再遇見仙音



武林群俠傳·邁向大俠之路

白皮書



忘憂村仙音家

當琴藝>=50且心情「普通」，仙音有可能教授「無憂無慮」。

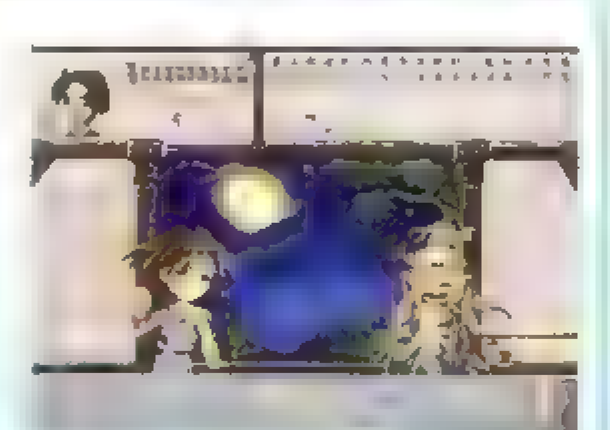
當琴藝>=60且心情「好或很好」，仙音有可能教授「飛燕凌波」。

當琴藝>=70且心情「壞或很壞」，仙音有可能教授「破虜令」。

當琴藝>=80且心情「普通」，仙音有可能教授「寒梅映雪」

當琴藝>=85且心情「普通」，仙音有可能教授「菩提清心曲」。

當與仙音道別時，若琴藝>=90，仙音有可能教授「空山鳴澗」。



1. 測試音律聽力。
2. 測試音律聽力。
3. 測試音律聽力。
4. 測試音律聽力。
5. 測試音律聽力。
6. 測試音律聽力。
7. 測試音律聽力。
8. 測試音律聽力。
9. 測試音律聽力。
10. 測試音律聽力。
11. 與仙音道別。

八月中旬時值中秋佳節，無瑕子問道可知月餅的由來？

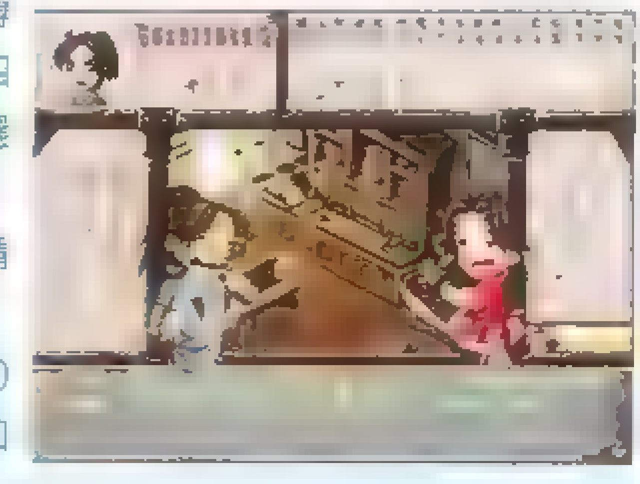
一.漢朝中秋考試的點心

二.推翻前朝的暗號　(無瑕子友好度上升)

三.商朝武帝所發明的

追逐事件對象 傅劍寒

1. 第二年六月以後，可以在酒館遇見傅劍寒，若酒量>=30則友好度為60，否則為45
2. 在城鎮遇見傅劍寒和五嶽四龍起衝突，選擇幫忙打架打完後再邀請到酒館喝酒。(若飲酒>=50則友好度再加10)



3. 若是友好度>=60，則在酒館再遇見時，會相邀前去杜康村。

杜　康　村



村長家門口聚集一大堆人議論紛紛，言道昨日新釀好的特級杜康酒就擺在地窖裡，但一夜之間卻遭人盡數盜走。詢問村長過後，到地窖查看，發現地上有奇怪的足印並指向北邊的林子。洞穴內的小猴子原來是元凶，為了取回杜康酒，還得和牠玩接酒罈的遊戲，大概接個三十五罈以後，傅劍寒就能捉住小猴子了。

通知村長失酒復得，獲贈兩罈充當謝禮，但小猴子該如何處置呢？

一.同意放了牠的看去

二.[illegible]

三.同意殺了牠以儆效尤的看去

四.[illegible]



選四，帶著小猴子回到酒館，傅劍寒丟下兩罈酒並高興的走了，小猴子則留在逍遙谷後山，有空時再去見牠。

八月底玄冥子二次造訪逍遙谷(之前選擇求教於他)，此時毒術若是>=10時，他會傳授「斷魂掌」。下次再來時，若毒術能達到五十，還會再教授更陰毒的武功。(道德下降

追逐事件對象 沈湘芸

1. 第一次遇見沈湘芸是在忘憂村的神醫家，在該次事件裡最好能照顧好老爺爺，因為這是用來決定沈湘芸友好度的初始值。
2. 森林再遇沈湘芸，她幫神醫前來採集藥草，但尚缺人參和當歸，請大家幫她採齊全了，藥材採好後，發現沈湘芸正要和毛團鬥，狠狠的教訓了一頓，雙方約好下個月再次比武，這就送沈湘芸回家。
3. 城鎮遇到沈湘芸出售自製的丹藥，逐次各有五百、七百、一千錢的價格，若要建立良好的關係，最好是能買下。(有50%的機率可以得到神奇的力量；反之也有50%機率會得到相反的效果。)
4. 在城鎮向她購買丹藥達五次，且友好度等於100的話，追求沈湘芸已算成功，往後也就不須再買藥了。(若是身上的錢兩不足以購買她自製的丹藥時，會以「不買」為判斷依據。)



九月上旬江瑜前來遞送請帖，他爹江天雄下月過五十大壽，邀請無瑕子賞光赴宴。

 閒逛事件對象 虛真

❶閒逛城鎮遇見虛真和盜匪起衝突，虛真斥責小賊將財物還給失主：

a.路見不平、拔刀相助

b.閒事末管

選a，與虛真聯手打跑小賊，得知是黑風寨的賊人，虛真是少林寺弟子，奉師命出來辦事，這就要返回少林了。

❷森林裡發現有株蘋果樹，爬上去摘時，不慎掉了蘋果砸到無戒和尚，無戒要求磕頭賠不是：

a.磕頭賠不是

b.不磕頭

選b，與無戒開打。

（名聲上升）



城鎮遇到虛真力勸師叔無戒回頭是岸，因奉方丈之命欲帶他返回少林，如若執意不從，只好得罪師叔了。協助虛真打敗無戒後，順利被虛真帶返少林。（名聲、道德、虛真友好度上升）

十月初無瑕子指令日是江天雄壽宴，交代三位弟子前往致贈「鷹形金冠」賀禮，可別貪玩或弄丟了。

洛　陽　城

三人抵達洛陽時，背後遭一女子衝撞，賀禮也告丟失，谷月軒料想是方才的女子所盜取，眼下尚離壽宴定有一個時辰，吩咐分頭尋找，午時再於江府大門前碰面。

驛站門口的馬夫指黑衣女子才由此跑開，並嚷著要找地方變賣；當鋪的掌櫃要求清楚的描述女子的長相，證實黑衣女子確實來過，但嫌典當的錢少，說要拿去古玩店出售；古玩店掌櫃敘述剛與黑衣女子敲定價錢時，忽然出現四名凶神惡煞的傢伙，小姑娘很害怕的跟著他們走了，有一人直嚷著肚子餓…這四人乃吃喝嫖賭、江湖四惡。

洛陽客棧找到吃，詢問他時吞來一頓排頭，也開口要嚐嚐熊掌的滋味

一.打就打、誰怕誰

與吃發生戰鬥，戰鬥結束尚可重新選擇其他選項。

二.抱歉，打擾您了

[illegible]



據說黑衣姑娘名喚史燕，號稱江湖第一神偷，但簡直是死燕子，已經跟老二走了。要找喝當然得上酒館，到二樓見他正在獨飲，二話不說就邀請喝酒（飲酒[illegible]調查酒，到雜貨舖買個空水缸，再到郊外屋旁大水缸調查，回酒館一樓廚房掉包，再去找喝比拼摻了水的酒。），說道史燕和四弟到賭坊去了。

賭坊裡找到賭，史燕的下落他是知道的，但得先和他賭一下，輸了則用身上所有金錢來換取情報。（找賭之前，[illegible]品帶著也總比輸給他好，這是贏不了的賭局。）賭過之後，得知史燕被老三帶往城外森林了，老三是何德性，應該清楚吧…

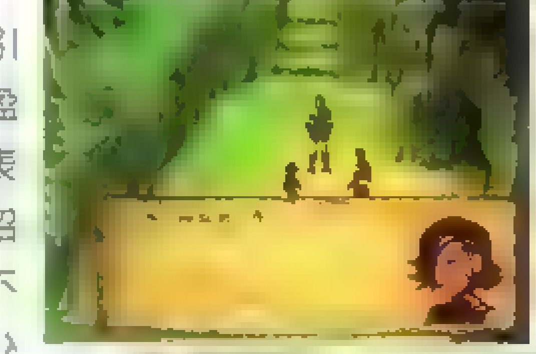
假若先前於養成模式中，曾在森林遇過西門峰和夏侯非的事件，此時到天劍門，

一.若是借錢給西門峰，[illegible]西門峰打[illegible]的話，到天劍[illegible]。

二.若是借錢給西門峰，但西門峰打輸的話，到天劍門找也會進入戰鬥。

[illegible]後進入戰鬥。

前往森林內部礦坑之前，瞧見嫖正在調戲史燕，單獨與他戰鬥（萬一打不過，谷月軒和荊棘會趕來助陣）。打跑嫖之後，史燕交出鷹形金冠，並隨即往江府赴宴。



江府前得江城引進，院內已然賀客盈門，各大門派皆有代表出席，江天雄逐一介紹過後，天龍教教眾已不請自來，四位年輕的少門主一言不合與吃喝嫖賭打將開來，但不幸敗北。

谷月軒指來人是天龍教的護法夜叉，天龍教行事乖戾，專事破壞武林秩序，今日想是有意破壞壽宴了。接著由逍遙谷三名弟子對付江湖四惡…壓軸好戲則是由江天雄、少林無慧大師和武當卓掌門三位大人聯手擊退護法夜叉…一場壽宴乃就此草草收場。

十月中旬到了與郝叔虎約定比武的日子：

一.當然去了，豈可言而無信！

二.算了，別理那傢伙！

選一，沒想到郝虎竟找來幫手，還好有傅劍寒趕來助陣。（若有友好度夠高的朋友，此刻就會趕來助陣。名聲、傅劍寒友好度上升）





奇遇事件對象 獵人與野人

❶森林碰到獵人和野人爭吵，究竟要幫那一方呢？

a. 幫助獵人

b. 幫助野人

（選擇幫助野人的話，也會一五一十的傳授一些猴語。）



奇遇事件對象 逍遙谷小猴子

❶經常到谷內找小猴子玩玩，摸清牠的情緒給予適當的回應，使牠高興以增加友好度，就有機會接到牠所送的禮物。

小猴子送的禮物：

a. [illegible]

b. 修羅刀、齊天棍或離火玄冰鍔

c. 智慧果（增加悟性）

d. 猴兒酒（體力全滿、飲酒上升）

猴語解析

①

猴語	意義
吱吱	你、你是、你要
吱喳	我、我是、我要
吱吱喳	誰、誰是
啦呼	是、要
嘰呼	不、不是、不要
呱吱	笨蛋
嘎吱	英雄
嘎嘎喳	朋友
喳喳嘎	敵人
嘰嘰嘰嘰	高興的叫聲
喳喳喳喳	生氣的叫聲
叭喳	吃
咕喳	喝
咕吱咕吱	肚子餓
姆喳	香蕉
呼喳	蘋果
嚕喳	梨子
啊喳	蕃石榴
嚕嚕	水
咕嚕	酒
吱喳喳吱	喜歡
喳吱吱喳	討厭
嚕啦嚕啦	舒服
嘟啦嘟啦	快樂

②

猴語	意義回應
嘰嘰嘰嘰	選擇正確行動
喳喳喳喳	選擇錯誤行動
吱喳嘰呼嚕啦嚕啦	我不舒服醫療
吱喳咕吱咕吱	我肚子餓餵食
吱喳嘰呼嘟啦嘟啦	我不快樂聊天
吱喳叭喳姆喳	我要吃香蕉
吱喳叭喳呼喳	我要吃蘋果
吱喳叭喳嚕喳	我要吃梨子
吱喳叭喳啊喳	我要吃蕃石榴
吱喳咕喳嚕嚕	我要喝水
吱喳咕喳咕嚕	我要喝酒
吱喳呱吱	我是笨蛋
吱吱喳呱吱	誰是笨蛋
吱吱嘎吱	你是英雄
吱喳嘎吱	我是英雄
吱吱呱吱	你是笨蛋
吱吱吱吱嘎	你是敵人
吱吱呱吱	你是笨蛋
吱喳嘎吱	我是英雄
吱喳吱喳喳吱吱吱	我喜歡你

猴語	意義回應
吱喳吱喳喳吱吱吱嘎	我喜歡敵人
吱吱呱吱	你是笨蛋
吱吱嘎吱	你是英雄
吱吱呱吱	你是笨蛋
吱喳吱喳喳吱吱吱嘎	我喜歡敵人
吱吱呱吱	你是笨蛋
吱喳嘎嘎喳	我是朋友
吱吱吱吱嘎	你是敵人
喳吱吱喳吱吱吱喳	討厭討厭
喳吱吱喳喳吱吱喳	討厭討厭
吱吱吱吱嘎	你是敵人
吱吱嘎嘎喳	你是朋友
吱喳吱喳喳吱吱吱嘎	我喜歡敵人
吱吱嘎嘎喳	你是朋友
吱吱吱吱嘎	你是敵人
吱吱呱吱	你是笨蛋
喳吱吱喳吱吱吱喳	討厭討厭
吱吱呱吱	你是笨蛋
吱喳呱吱	我是笨蛋
吱吱吱吱嘎	你是敵人
吱喳嘎吱	我是英雄

猴語	意義回應
吱吱嘎嘎喳，吱喳喳吱吱喳吱吱	你是朋友，我討厭你
吱吱呱吱，吱喳喳吱吱喳吱吱	你是笨蛋，我討厭你
吱吱吱吱嘎，吱喳吱喳喳吱吱吱	你是敵人，我喜歡你
吱吱嘎嘎喳，吱喳吱喳喳吱吱吱	你是朋友，我喜歡你
吱吱嘎吱，吱喳吱喳喳吱吱吱	你是英雄，我喜歡你
吱吱呱吱，吱喳喳吱吱喳吱吱	你是笨蛋，我討厭你
吱喳吱喳喳吱吱吱嘎	我喜歡敵人
吱吱吱吱嘎，吱喳吱喳喳吱吱吱	你是敵人，我喜歡你
吱吱嘰呼呱吱，吱吱吱吱嘎	你不是笨蛋，你是敵人
吱吱嘰呼呱吱，吱吱呱吱	你不是笨蛋，你是笨蛋
吱吱呱吱，吱吱吱吱嘎	你是笨蛋，你是敵人
吱吱嘰呼呱吱，吱吱嘎吱	你不是笨蛋，你是英雄

十一月初不顧無瑕子阻攔，與谷月軒連袂出谷遊耍，林中遇到華山的曹雲奇遭無賴調戲，代為解之後，谷月軒對她心生情愫。



習武重年對象 翟光傑

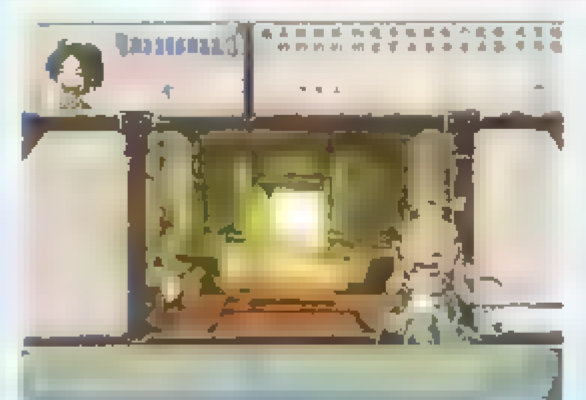
❶森林中遇見百草門少東翟光傑，指稱此地藥草皆被他們包下，不許別人在此採取藥草：

a.說得也是

b.強詞奪理(與翟光傑戰鬥

❷翟光傑指缺少人手，可以金錢請人幫忙採集十份人參，得工錢一千。(採足藥草與翟光傑友好度65，工錢1000；否則友好度60，工錢200

十二月初無瑕子召集三名弟子，指示少年英雄會將在月底於華山召開，想了半天，不知該派誰參加才好…(假若與無瑕子友好度>=80以上，可直接參加；但若是<60以下，則改由荊棘參加。若是介於60~79之間，則由兩人比武，由勝者出席少年英雄大會



華　　山



參予大會的各派少年英雄已齊聚華山，華山掌門宣稱此次大賽共分兩個階段，第一是文考，計有八個主關卡，最後依過關時間選出十人晉級，並按排名進行武藝的挑戰。八個主關卡皆有「對」、「錯」兩道門可供通過，倘若答錯了，則會進入副關卡繼續作答，直到通過五道問題後，才會回到主關卡，並繼續前進。

文考所費的時間是極其重要的因素，除了能決定是否晉級以外，並依過關時間多寡以定排名，關係到武考所需戰鬥的場數。如果能贏得少年英雄的稱號，則能任選一樣獎品：



－全大補丸五顆

十二月底由少年英雄大會凱旋而歸，無瑕子興奮異常，但也囑咐切勿驕傲。(誰參加都一樣，只要能獲勝就會有此結果

第　三　年

一月初欣逢過年，無瑕子今年特別高興，不但照例發了紅包，且彈曲以饗徒弟。

習武重年對象 史燕



❶森林遇見史燕[illegible]兮兮，尾隨她進入一處地道。地道內的地面上皆有八卦的指示，按照第一個字穿過相對應八卦圖像的出口即可，出口的排列由左到右分別是雷、風、火、地，而其圖像所代表的卦象則是：

：火

找到史燕時，她正因盜墓而被人逮住，協助她打跑兩個盜匪後，史燕表示若不靠此一點小伎倆，有誰來養活她呢？

a.我養妳啊！

b.…

選a，走出墓穴地道以後，史燕再問此話是否當真？

a.是的！

b.什麼？

選a，史燕高興的離開了。(名聲、史燕友好度上升)

❷森林遇到史燕，因見有羊被栓在樹下吃草，而順手牽了來[illegible]又因最近手頭緊而欲出售一把兵器，就賣一千錢吧！

a.答應買下 —(得到尺骨劍、道德下降、史燕友好度上升)

b.不買 —(史燕友好度下降)

選a，羊也以一百錢賣了，可好？

a.答應買下 —(道德下降、史燕友好度上升)

b.不買 —(史燕友好度下降)

選a，失主追趕羊而來，趕快逃吧！下回別再買贓物了…(名聲下降

二月初無瑕子房中有人造訪，原來是丹青與書生，他二人欲往杭州一行，無瑕子允許和二位先生同往。



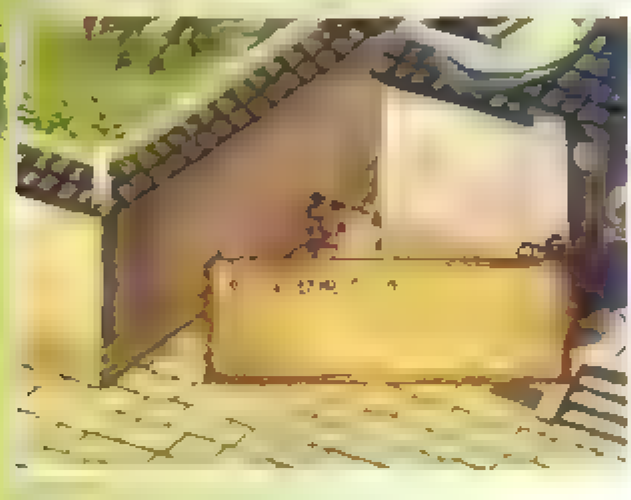
杭　州　城

城門口有一乞者餓得發昏，但堅持要吃肉包：城內有人要買布匹，但顏色不對。衙門口有一長者要玩文字猜謎，獲勝可得珍藏的「快雪時晴帖」：

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

鐵口直斷的先生問道要否卜個卦，算算運氣？

[illegible]

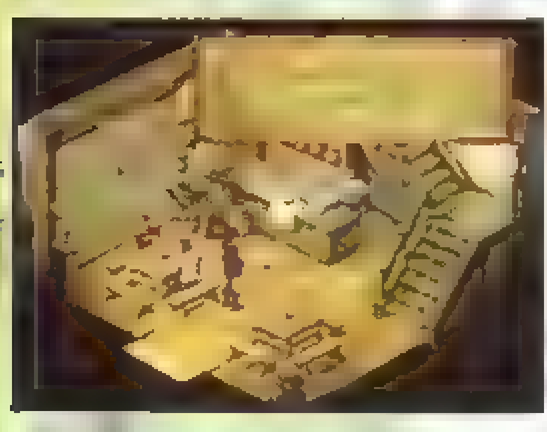


踢毽子的孩童指靈隱寺在杭州已有很久的年代，聽說寺裡的寶塔設有層層機關，傳說要用什麼雕像才能解開機關。女孩小蓮在玩躲貓貓，她要抓大寶、小寶和阿明，請求幫她尋找：

一.好啊！沒問題

二.大哥哥有事，你自己找吧！

選一，在衙門左方牆角找到一個；過了橋的扇子店旁大樹後方有一個；當舖旁的大缸裡還有一個。全數找到以後，小蓮致贈「蜈蚣的雕像」。



飄香樓內聽聞最近怪事很多，二樓可遇見徐子易，這兒也有好茶品茗。徐子易指城裡來了許多丐幫的人，留心點可以發現他們所留下彼此聯絡的記號。蜜餞舖裡可以買到不少酸甜蜜餞，太白樓裡聽酒客提到江南第一釣叟，據說他擁有魚雕像…女掌櫃指午時到未時有個猜謎的活動，歡迎參加。

午時以後前往太白樓，女掌櫃會先給六道謎題，再按照謎題去找謎底的對象，然後將指定的酒類交給他們，就能得到信物。只需在未時之前，將蒐集到的信物交回，即可獲得豐厚獎品。但得先向女掌櫃買酒·

[illegible]

將信物蒐集齊全後，到太白樓找掌櫃獲取「千錘百鍊丹」（也有機會得到寶物）。

太白樓隔壁遇見李微之，他為西湖美景吸引，遂在此作詩賣畫而定居下來。他習慣於每日巳時品茗論詩，可找他吟詩作對，他一高興會贈送「蜀素帖」。

1.開門推出窗前月 —（投石驚破水中天）

2.水惟善下方成海 —（山不矜高自極天）

3.半塢白雲耕不盡 —（一潭明月釣無痕）

4.好鳥枝頭亦朋友 —（落花水面皆文章）

5.人間淨土須忠孝 —（心地功夫在聖賢）



驛站前的橋上碰見藍婷，她掉了一根翡翠金簪，答應會幫忙留意。杭綢店裡的女掌櫃害喜，將酸梅送給她，獲贈紫色絲綢。送給城門口要買布匹的人，得贈「早春圖」。有位身世堪憐的老奶奶在賣魯藥，索性全買下，好讓她早些回家休息（道德上升）。

遠遠瞧見賣傘的攤前出現唐伯虎身影，待他在傘面上題字以後，上前購得「唐寅真跡傘」。賣魚攤子旁的螃蟹看來肥美，答應幫忙魚販送往城外龍井村給養蜂的大嬸，她嫌裡頭有隻死螃蟹，拒不收貨。再送回給賣魚攤子，魚販卻將死螃蟹當成酬勞了…獲得「蟹的雕像」。

明月樓的「東坡肉」遠近馳名，聽店小二吹噓以後，忍不住嚐上一嚐（廚藝上升），接著再叫了一份「叫化子雞」（廚藝上升）。鄰桌的五獄四龍正在欣賞一枝翡翠金簪，上前詢問時，一言不合而大打出手（名聲上升、得到「金髮簪」）…廚房裡的廚師指稱鹽快用完了，希望能幫他找些來應急。（若於養成模式曾在森林救過五獄四龍，此時可避免戰鬥。）將「金髮簪」送回給藍婷，得知她乃苗人，並贈送「蛇的雕像」。

魚販前的釣叟果真有魚雕像，但只能以釣魚比賽贏了他才能獲得。當即和釣叟比賽釣鯉魚，贏了他就能取得「魚的雕像」。

城外龍井村養蜂的大嬸嚷著腰痠背痛，將膏藥送給她（醫術足夠的話可以進行醫療），獲贈蜂蜜。再將蜂蜜送給玩蛞蝓的小童，得到一包鹽。將鹽遞給明月樓的廚師，他會製作肉包子相贈。將肉包子送給城門口的乞者，得到蟋蟀。再將蟋蟀賣給怡春院前的家僕，得銀五千錢，另獲贈「鶴的雕像」。

龍井村燒陶的阿郎喜歡採茶的阿春，雖早已買了荷花扇要送給她，但苦於遲遲不敢行動。幫他將荷花扇送與阿春，再傳話給阿郎，阿郎會贈送「龜的雕像」（道德上升）。

來至怡春院前，丹青和書生皆鼓動往見香兒姑

娘，去試試琴棋書畫的考驗。上了二樓在階梯口女侍會引進房裡（琴棋書畫皆需在六十以上），四道題目已擺在桌上，儘可依次作答：

琴 — 聽樂曲猜地點：（隨機作答）

1. 過年配樂
2. 七夕配樂
3. 杭州配樂
4. 賭房配樂
5. 白馬寺配樂
6. 洛陽配樂

棋 — 解圍棋。

書 — 由書帖中找出與上聯相對應的。

畫 — 拼圖。

四道考驗皆通過以後，進入廂房可見到香兒，當即撫琴一曲作為見面禮…未幾，香兒因為要見一位重要的人，不能久陪。但言明日午時，可往西湖湖心亭相見。

杭綢店旁賣包子的漢子抱怨有人在牆上胡亂塗鴉，趨前一看明月樓牆角有丐幫的聯絡記號，根據方位指向西南，循線再於衙門牆角發現另一處記號，再往東南穿過樹叢找到丐幫杭州分舵，敲門回答暗語，終得進入。

嘗升認得分舵主李浩，得知戚將軍被囚禁在靈隱寺的密室裡，商討要在申時以前救出戚將軍。

一. 加入救人　（道德上升）
二. 幫忙找人
三. 好自為之

決定協助救人以後，逕往靈隱寺殺過去（務須在申時以前）。進入寶塔的密道以後，首遇昆吾、游進阻攔，打完後還得解棋才能開啟下一道密室的入口：獨卒擒帥三步，兩王對峙竟如何？ —（將六平五）

密室內再遇桑沛、李三留難，打完後需解開雕像之謎：

一. 行也是行，立也是行；坐也是行，臥也是行
　　魚的雕像
二. 行也是立，立也是立；坐也是立，臥也是立
　　鶴的雕像
三. 行也是坐，立也是坐；坐也是坐，臥也是坐
　　蟾蜍的雕像

再一進的密室內有哈赤兒、梅念華，打過之後，牆上有副對聯掉了四個字，必須重組才能開啟下一個入口：

樂莫樂兮〇相〇 —（新、知）
悲莫悲兮〇〇離 —（生、別）

最後一進密室有于霸天鎮守，打贏他即可救出戚將軍。戚將軍遺憾東廠勾結東瀛倭寇造反的證據已被奪走，看來東廠的陳公公又能高枕無憂了。丐幫弟子則誓言要盡全力蒐集證據，將這批賣國賊一網打盡。

戚將軍與丐幫兄弟離開以後，徐子易現身並指今日此舉，在他所著的「武林通鑑」上必會記上一筆（名聲上升）。丹青與書生就要回去了，單獨前往湖心亭再見香兒一面，對談一陣後以一曲吹笛就此別過。

二月下旬無瑕子已聽聞丹青和書生提過在杭州幫助丐幫解救戚將軍的事，老人家開心得很。（無瑕子友好度上升）

三月初華山的曹蓉華前來谷中遇上荊棘，她爹有信要交予無瑕子，為的是答謝前次谷月軒曾搭救於她一事。荊棘看出谷月軒對她有意，似乎有心從中作梗。（之前必須在出遊時救過曹蓉華）

尋找事件對象　江瑜和利空法王

必須在第四年四月以前：

❶森林中偷聽到江瑜和利空法王竊竊私語，指稱「那東西」就藏在白馬寺佛像後，隨時可以奪取。並已探聽出住持四月初將有遠行，寺內僧眾較少，是行動的好時機…不知江瑜要到白馬寺盜取何物？



尋找事件對象　唐飛和夏侯城

❶森林偷聽到唐飛和夏侯城談及天劍門和絕刀門，兩門派交鬥至今已有二十餘年，似乎未有任何一方佔得上風。夏侯城感嘆因師出同門，實力相當，加上雙方未有鬆懈，要分出勝負著實不易。唐飛鼓動絕刀門的夏侯城，並提起刀劍門創派祖師無上真人，曾於樂山凌雲崖立一信物，作為依據，力勸夏侯城取來信物即可順理成章成為門派的頭號人物了。夏侯城經唐飛一再遊說，決定十二月初五日前往凌雲崖取信物，並要唐飛屆時多多幫忙。

尋找事件對象　唐飛和商鶴鳴



❶森林中偷聽到唐飛和商鶴鳴討論事情進展，商鶴鳴負責鼓動天劍門的西門玄，已取得他的同意。屆時可多派人手佯裝互鬥，讓他們自家內鬨，武林即可少了個敵人。得知唐飛和商鶴鳴原來早有陰謀要消滅刀劍門，屆時得設法阻止才行。

四月初清明節到了，這就前去參加洛陽花會。（在此之前必須先將牡丹花培養到100）





洛　陽　白　馬　寺

花會在白馬寺盛大舉行，據說還要選拔花王呢。向住持靈相禪師報名後，可先四處看看，花翁也來了，他今年沒有作品參賽，但已晉身為評審了。這時來了一位豔驚四座的女子，花翁指係任清璇，她是花會的神秘人物，雖每年必到，但從無人知道其來歷…正想上前會會，花翁問道要如何對[illegible]



[illegible]

選三，花翁會很配合的大聲談論花卉，以引起任清璇的留意。她果真趨前攀談，並表達結交之意。任清璇致贈一花種當見面禮(花卉上升)。此時評審已有結果，如願的當選花王，並由花翁代表頒贈「金色神奇種子」，希望能培育出來。(名聲上升)



一.呃…謝謝大家！
二.首先我要感謝我的父母
三.想把牡丹獻給一位姑娘

選三，將牡丹花送給任清璇並接受如雷掌聲後回谷。

神遊事件對象　藍婷

❶森林遇見藍婷，最近到各陽辦點事，邀同[illegible]走，到了一戶人家討碗水喝，歇歇腿，但聽聞大嬸被高利貸逼得厲害，決定要整整催債的吸血鬼：

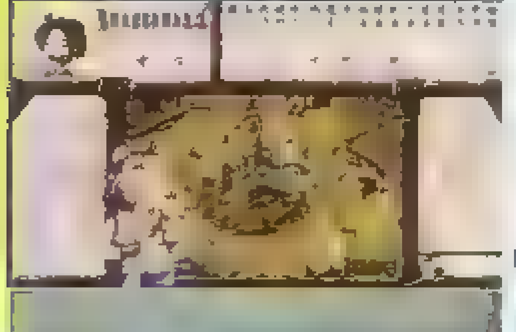
a.利息錢我來付吧！
b.我來給他點教訓！

選b，向大嬸要繡花針、綠豆、栗子和鹽巴先佈置：

a.繡花針 — (放門上)
[illegible]　豆 — (放地上)
[illegible]栗　子 — (放爐灶
[illegible]鹽　巴 — (放水缸)



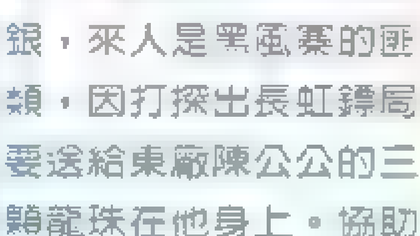
催債的人開門會先刺了手；進屋踩到綠豆摔個屁股開花；點火時眼睛被爆裂的栗子傷及；用水洗淨眼睛會被鹽巴浸得更疼…接著獨自對付兩名被折騰得半死的惡奴，這才嚇得他們落荒而逃…(藍婷[illegible]友好度節節上升。)



❷城鎮遇見藍婷，閒著沒事參加有獎問答，答題前可先押注，單位以百錢計，答對則可贏雙倍賭金，題目類別包括琴、書、酒、花、武林等…把握機會可賺取不少盤纏。

❸在第四年若與瑩光傑友好度不錯，他來邀同攻打毒龍教時，千萬不要答應，否則與藍婷的關係會泡湯。

神遊事件對象　關偉



❶森林遇見關偉奉父命欲前往京城，但發現有人尾隨意欲奪取鏢銀，來人是黑風寨的匪類，因打探出長虹鏢局要送給東廠陳公公的三顆龍珠在他身上。協助關偉打跑黑風寨的焦小和二名小賊，關偉乃得以繼續趕路。(名聲、道德、關偉友好度上升)



五月初谷月軒召集師弟到大廳集合，無瑕子指稱在成都有仁知交叫年禎，是當地名廚，聽說朝廷將在成都舉行一場廚藝大賽，因此打算派人為他送樣東西到成都去。

成　都　城

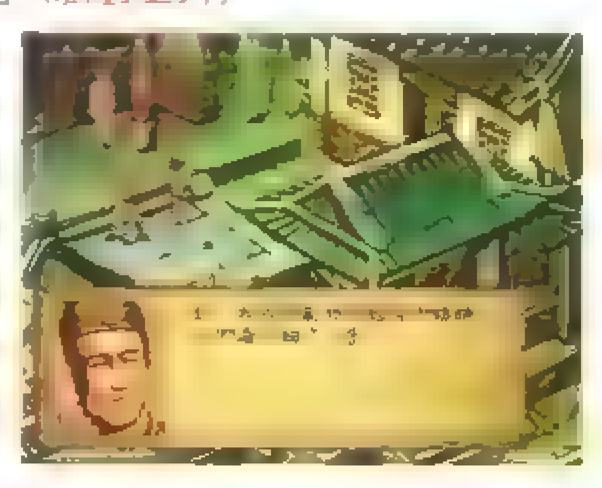
入城詢問驛站後直奔芙蓉坊，門外巧遇愛侯非與芙蓉…年禎接過菜刀禮物後，吩咐女兒芙蓉預備酒菜，中午好款待來客。年禎表示可先往城裡逛逛，午時必備妥酒席以待。



茶館裡再遇見徐子易，多品茗茶類可得到他的解說(茶道上升)。茶客提到在山東有盜墓賊在一座孤墳中挖出了人稱「佛劍魔刀」的兵器，因為樹大招風而引來各路人馬追殺，最近則躲到四川來了。

聽說芙蓉坊原本極是風光，但因年禎生了場重病，休業了幾年，生意已被天府酒樓和寶福樓搶走了。天府酒樓二樓陽台上，瞥見青城派紫陽子正與人商討事情，據食客指出，青城派即將要選出新任掌門，但聽聞紫陽子方才提到要用毒什麼的…詢問店小二獲知名菜「宮保雞丁」(廚藝上升)。

唐門內見到少門主唐冠南正在示範暗器功夫，當天射下一隻鳥兒，唐飛的女兒唐中慧倒頗熱情，趨前觀察鳥兒，發現全身泛綠，想來暗器是毒得很。往城



南近郊見到人群正圍觀一名身故的乞丐，唐中慧神色有異的躲開人群，觀看乞丐身上也有泛綠的毒素反應，莫非與唐門有所關聯？乞丐身旁撿起一個毽子。（若是沒觸發烏鴉事件，且施捨一百錢給乞丐也能取得毽子，他還不會死呢！）毽子可用來和跳繩的小童換取彩虹胭脂。

回到唐門看見唐冠南走進大廳，但跟入大廳卻不見人影，牆上的字畫寫著「無毒不丈夫」，想必是唐門的寫照。接著轉動花瓶出現密道，內中驚見唐冠南以乞丐試毒，氣不過跟他打了一架，唐冠南正要下毒手時，唐中慧匆匆趕抵阻止…（唐冠南友好度下降）

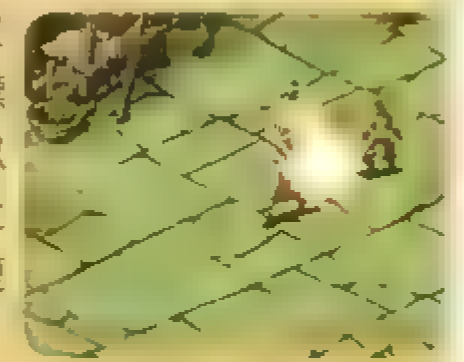
寶福樓的店小二介紹了不少四川名菜，吃過「麻婆豆腐」以後（廚藝上升），聽聞店小二講述廚藝大賽。在寶福樓前發現一小攤，擔擔麵倒是出奇的好吃（廚藝上升）。往下在同仁藥膳又嚐到「冬蟲夏草豬肝粥」（廚藝、硬功上升）。



藥舖裡的藥草果真被百草門刮完了，到百草門拜會鞏光傑，獲贈「十全大補丸」。（必須在養成模式裡曾於森林遇見過，並幫助採藥草）

午時已屆，回到芙蓉坊用膳，但見年祺似有困擾。芙蓉指因店裡生意清淡，故而不樂。夏侯非進屋找芙蓉，忽聞年祺由房內傳來驚呼，見有一人欲不利於年祺，夏侯非當即追趕而去，年祺擔心他一人追敵不利，特請趕往協助。

出了門外，夏侯非正與刺客對峙，打了一陣還是被他脫逃…年祺指稱明日廚藝大賽要用的材料全遭毀了，而所有藥膳材料又遭百草門給壟斷，看似奪標無望了。據說除了稻香米以外，尚須有深山野熊肉、土紅椒、月蘭草才行，遂與夏侯非決定分頭尋找。



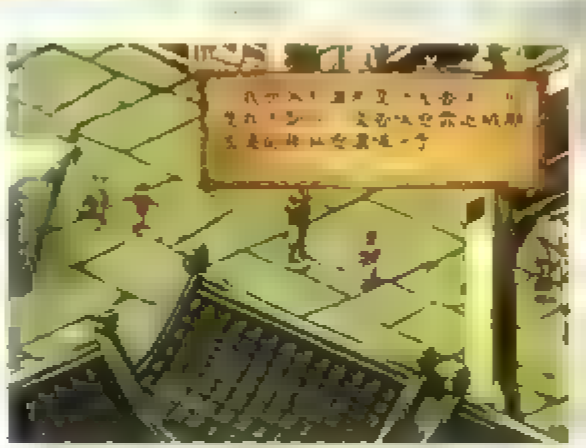
① 土紅椒　蜀菜大嬸指土紅椒全遭獸皮店的趙五買走了：獸皮店找趙五，力勸他繳交十根土紅椒以加入麻辣之友會，趙五卻指名要藥鋪老闆所養的粉紅兔：藥鋪掌櫃要十份仙鶴草才肯交易。到城郊自行採藥，採得十份仙鶴草以後，到藥鋪換得粉紅兔；將粉紅兔送與獸皮店的趙五，終取得土紅椒。

② 月蘭草　往百草門找鞏光傑商量，順利要得月藍草。

③ 野熊肉　獸王莊求見莊主不成，幸得紀玟出面協助，她不但致贈一把麻背弓，還允許進入莊後深山狩獵。後山獵得野熊時，也就順利取得野熊肉。（假若與紀玟友好度不高，必須拿毽子換取彩虹胭脂送給紀玟）



④ 稻香米　寶福樓二樓聽聞客人談論稻香米，指稱曾在林家門前聞過那香味兒。林家就是破廟前的那戶人家，果然傳來陣陣米香，入屋順利要到一袋稻香米。



返回芙蓉坊報知佳音，但年祺卻又吞吞吐吐的表示，這時又想起獨缺一樣去腥味的香料。夏侯非留守照顧年祺，自己獨自去找就成。

天府酒樓聽聞食客提及百里香，可惜當年的胡大師傅已無人知其下落。牌樓前的小童嚷著有聞到香味，據說是越接近破廟左邊的樹林就越濃…前往破廟下方的樹林中可摘得百里香。

萬事俱備，開始準備參賽了。隔天睡過了頭，但不知比賽結果如何…出了門但見人聲鼎沸，俱是為恭賀年祺得到頭獎而來。也該回谷了，年祺送了份「麻婆豆腐」食譜，指無瑕子最是喜愛這道菜，另有臘腸送給無瑕子，請一併帶回谷中。（夏侯非友好度上升）

五月下旬回到谷內向無瑕子稟告，並轉交臘腸。（無瑕子友好度上升）

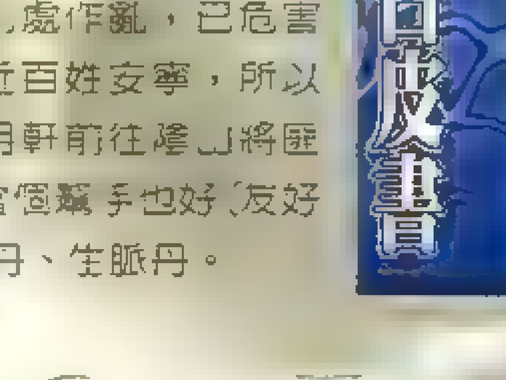
七月上旬七夕時，若是與多位女主角友好度達100，且符合相會條件的話，她們將會在此時接踵而來送禮







七月中旬無瑕子宣稱在江湖上有傳言，謂陰山之上有座黑風寨，近來到處作亂，已危害到附近百姓安寧，所以要谷月軒前往陰山將匪徒繩之以法。那就跟著大師兄前去當個幫手也好（友好度需在七十以上）。無瑕子給予逍遙丹、生脈丹。





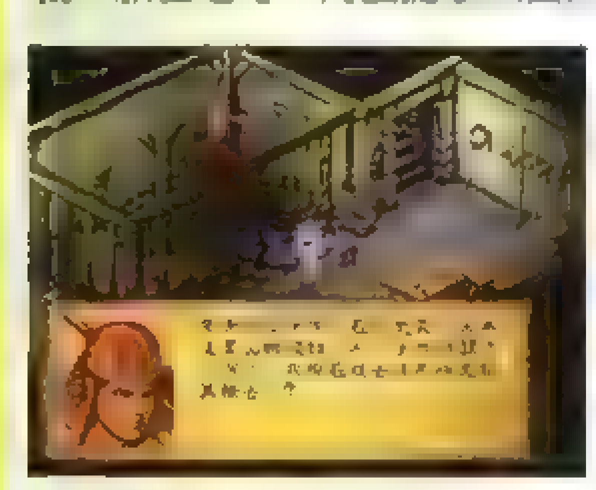


陰山黑風寨

谷月軒表示惡賊就藏匿在山頂，但可不是省油的燈，應戰可得小心。打過兩波小賊之後，單獨應戰焦小(名聲上升)。



寨前遇見焦小已搬來救兵，與谷月軒對付焦大、焦小和兩名小賊。旁邊找到餘糧，遍出上寨頂的方法並得到響箭，只需將箭射上天空，吊籃就會拉上去。吊籃升上寨頂後，尚有大批山賊，打過石塔前的看守人以後，進入石塔可取得瑪瑙棋具、散氏盤、羊脂白玉碗和箭枝。往下在地牢發現有人被禁錮，此人乃是史義，放出他可一同去捉拿黑白無常雙煞。



進入大廳撞見黑白無常，師兄弟二人與史義聯手制服惡賊，將之帶往洛陽衙門交予捕頭史剛，獲致懸賞獎金五千錢。徐子易再度出現，為了追逐谷弟子傑出的表現，他得經常修改他的「武林通鑑」內容。

八月初無瑕子得報黑白無常伏法，甚表欣慰。(名聲、無瑕子友好度上升)

八月中旬時值中秋，無瑕子與書生難得有雅致賞月，書生接著要出題考考無瑕子的三名徒弟。若能連接三題下聯而無誤，會有獎勵：

一 [illegible]
[illegible]
二 [illegible]
[illegible]
[illegible]
(兩個餓肚腹、包羅古今

書生一高興贈送顏真卿的「祭姪文稿」。(無瑕子友好度上升



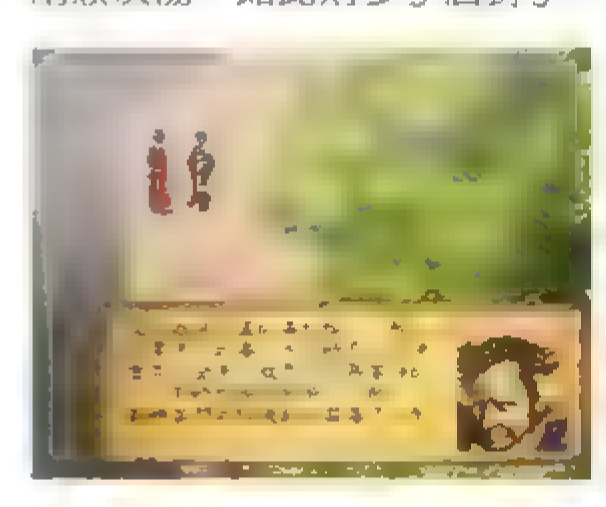
九月初奉命到大廳集合，無瑕子指接獲青城派請帖，謂掌門驟逝，首位虛懸，眾門人決定由掌門師弟青霞子與紫陽子比武以取得掌門資格，因此想廣邀各派當見證人。時間就訂在本月中，但因無瑕子要閉關二月，所以要徒弟代表前往青城派。

青城派



青城山上已聚集各派觀禮的人潮，掌門繼任比武將於午時進行，之前這段時間尚可四處走走。

有謂紫陽子城府甚深，可能有令人意想不到的結局也說不定。聞聽西門峰指「佛劍魔刀」重現江湖，但不知傳言是否屬實。任劍南則指「佛劍魔刀」係由一群盜墓者由古墓中挖出的寶物，現已引發武林人士紛起爭奪，輾轉已不知換了多少物主，但聽說新物主出現在洛陽附近。唐門則希望紫陽子和青霞子能打個兩敗俱傷，如此則少了個對手。



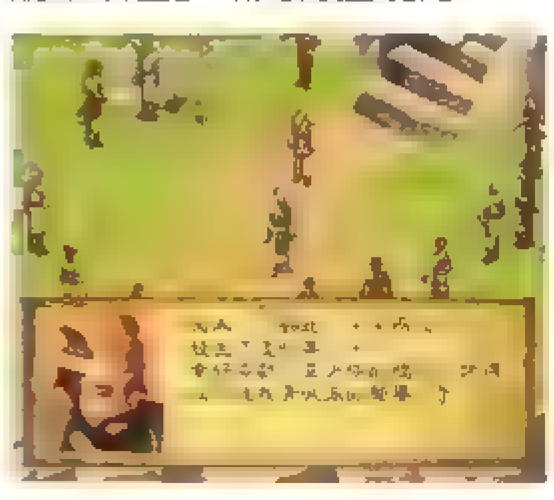
逛至青城觀外左邊崖上，瞥見紫陽子和魔教的摩呼羅伽商議著不可告人之事，摩呼羅伽拿出西域所產的毒蛞蝓，意欲對青霞子下毒。想不到紫陽子竟與魔教勾結，該怎麼做好呢？

一 [illegible]
二 [illegible]
三 [illegible]

選一：獨自與紫陽子戰鬥，獲勝後：

❶ [illegible]
❷ 先找出那個魔教兇手再[illegible]

選 ❶：到觀內告知青霞子，連同青霞子再回到懸崖上，聯手對付紫陽子和摩呼羅伽。獲勝後可公諸各派真相，青霞子當上新任門，致贈「松風閣詩」、「鵲華秋色」和九轉還魂丹。



選 ❷：到觀門口遇見摩呼羅羅伽阻攔，再趕到下山階梯底攔截摩呼羅伽，回到觀內找青霞子細說原委。青霞子公諸各派真相…

選二：到觀內找青霞子告知此事，回到崖邊找紫陽子當證據，再回到觀內找青霞子取信於他。青霞子公諸各派真相…

選三：到觀內右邊廂房休息，青霞子遇害，紫陽子當上新任掌門，隨即宣佈加入天龍教。

九月下旬回谷中向無瑕子稟明經過，由於阻止了天龍教併吞青城派的陰謀野心，甚表嘉許。(名聲、無瑕子友好度上升

十月初玄冥子再度造訪逍遙谷，他要試試用毒的技能練得如何，此時毒術若是>50，則會再傳授「九陰龍爪功」。(道德下降)

觸發事件對象 方雲華和古實

❶城鎮碰上方雲華強要何秋娟揭下面紗，但為古實阻止，二人乃當街爭吵不休。方雲華問道意見如何？



a.[illegible]

b.方兄還是別強人所難的好

選a，與方雲華聯手對付何秋娟和易蘭

選b，方雲華獨自對付何秋娟和易蘭，何秋娟面紗強遭揭下後，易蘭趕抵阻止，今日既碰上武當孽徒，自然要教訓一番，與方雲華、古實聯手對付何秋娟和易蘭…被誤為武當弟子而遭牽連怒罵一番。(古實友好度上升、方雲華友好度下降、名聲下降)

十一月初虛真來訪，他正要返回少林寺，順道來看望並邀請同往少室山頂一遊。

一.正有此意 — (前往少林寺)

二.在下尚有事處理、改日再前去拜訪

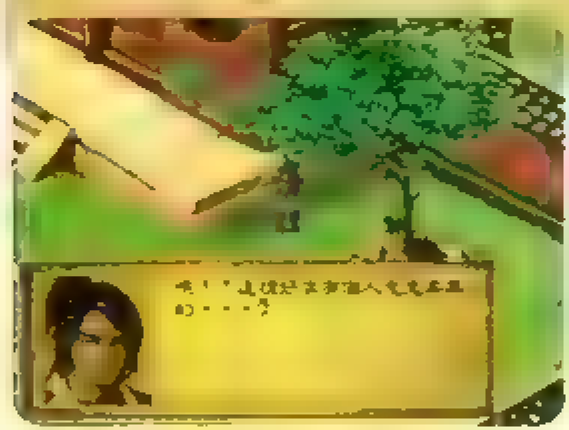


少　林　寺

回到少林時，但見寺門緊閉，述之指昨夜有竊賊闖入藏經閣盜走「易筋經」，現在竊賊正在寺內，方丈命令緊閉寺門嚴加戒備，不讓竊賊逃脫。虛真恐怕不能多陪，但可主動表示幫忙緝賊。



搜至大雄寶殿俱瞧看到有人影鬼祟，抓準時機逮個正著，卻發現是史燕(眼功上升)，虛真要求先將經書留下再說，史燕則強調有難言苦衷，但日後必定將經書奉還。



一.[illegible]

二.[illegible]

選一，轉向虛真說情，但虛真堅持要追索經書，接著示意史燕先走，自己先擋著，但也只好得罪虛真了…此時唯有往後山尚有去路，看守後門出口的無願，以及駐守後山的無因，功夫皆甚了得，打過他們才能逃往後山。

史燕表示偷盜經書是為了等人前來救命，現身的是利空法王，史燕急著向他要解藥，因體內的毒性已發作了。唯利空法王見經書既已偷出少林，此時似有意爽約，遂連同史燕對付他…(名聲上升)

利空法王敗走，搶得解藥給史燕服下，「易筋經」她用不著，但也不想還給禿驢，就送為謝禮吧…



一.物歸原主

二.據為己有 — 學會「易筋經」心法。(道德下降)

十二月初二師兄荊棘得知「佛劍魔刀」出現在樂山大佛，當即要前去爭奪，可以跟去瞧瞧熱鬧(友好度需達八十以上)，也好多個幫手。

樂　山　大　佛

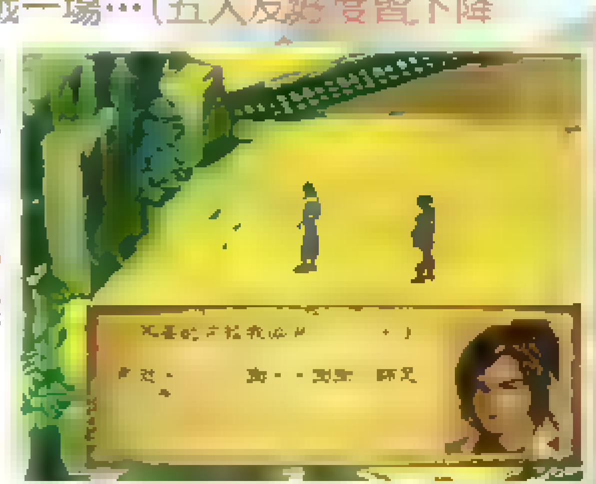
西門峰得了「佛劍」，但已遭大批武林人士包圍，荊棘上前即勒令他交出，但此舉惹來眾怒，荊棘遂要在場人士一起出招，可一次解決就好。只好硬著頭皮跟荊棘二人聯手對付在場的任劍南、何秋娟、西門峰、高勝和方雲華五人。奪得「佛劍」之後，眾人皆悻然離去。(五人友好度皆下降)



荊棘意氣風發再往前欲奪取「魔刀」，登上樂山之頂凌雲寺的寺院後，另有一批人正向夏侯非追索「魔刀」，照例又被遷著與在場的商仲仁、關偉、郝虎、王虎與夏侯非五人大戰一場…(五人友好度皆下降)



荊棘此番順利奪得「佛劍魔刀」，遂將原有兵器贈與(荊棘友好度上升、得到太乙劍和太刀)，但卻隱然感覺到有一股寒意…



第　四　年



一月初今年過年，無瑕子要與徒弟們過過招，看看功夫有無長進。依序先是谷月軒、荊棘，最後當然是寶貝徒弟了。無瑕子指荊棘武功之中帶有戾氣，規勸得要節制，接著依例大發紅包。

四月初江瑜與利空法王將前往白馬寺盜取經書，是否該去探個究竟？(之前必須於森林中遇見江瑜和利空法王的盜經書計畫)

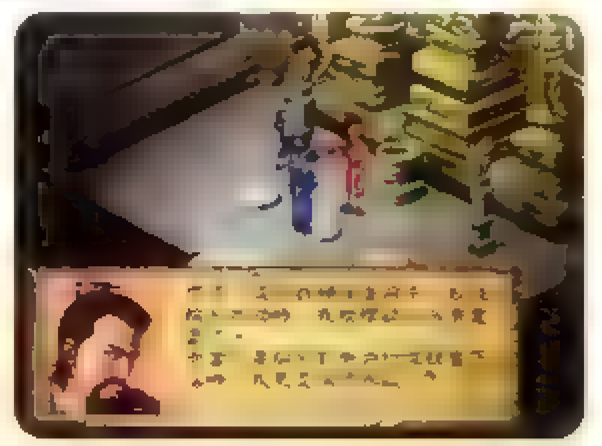
洛　陽　白　馬　寺

來至大雄寶殿前，先且躲在一旁觀看，利空法王在寺內盜得「四十二章經」：

一.我得阻止他

二.[illegible]其變

選二，江天雄父子來到白馬寺，欲借利空法王手中經書一閱，他深信經書所記載乃是上乘內功心法，而當利空法王慫恿江瑜到寺內來打探經書下落時，就更肯定利空法王的野心了。江天雄看來是勢在必得，而利空法王則堅決不肯就範：



一.[illegible]

二.幫[illegible]江天雄父子

三.[illegible]

選擇袖手旁觀以後，江氏父子聯手制服利空法王，利空法王遁走時，扯出有人在旁觀看…只好硬拼以免江氏父子殺人滅口。打敗江氏父子取得「四十二章經」(江瑜友好度下降)，但在走向白馬寺出口時，少林大師現身要為白馬寺靈相禪師取回經書，那就物歸原主吧。(名聲上升)總算是粉碎江氏父子和利空法王的陰謀，保住了白馬寺鎮寺之寶。



五月初又到了端午節，無瑕子照例要露露手藝，那就露一手讓大夥兒高興。(無瑕子、谷月軒、荊棘友好度上升)

六月初無瑕子接獲武當派請帖，武當掌門下月過五十大壽，遂設宴廣邀武林各派，打算派弟子出席。

武　當　派

武當派賓客雲集，眾人議論紛紛，有謂卓掌門不單是過壽而已，還將在壽宴上決定掌門繼任人選。

壽宴正要開始，易蘭忽然竄出並高喊要卓人清還她的女兒，據說是武當弟子將她的女兒拐跑了…房中忽傳來女子叫聲，易蘭和卓人清連忙進屋瞧個究竟，屋中女子果真是何秋娟，方雲華指證歷歷，謂師弟古實在房內對何秋娟做出不軌之事，但古實則堅決否認…易蘭此時道出何秋娟實乃卓人清的親生女兒，卓人清怒極遂將古實逐出師門…

任天翔現身斥指卓人清是非不明，他曾眼見主謀嫁禍實兇的經過，他口中的真兇指向方雲華…

一.冷眼旁觀

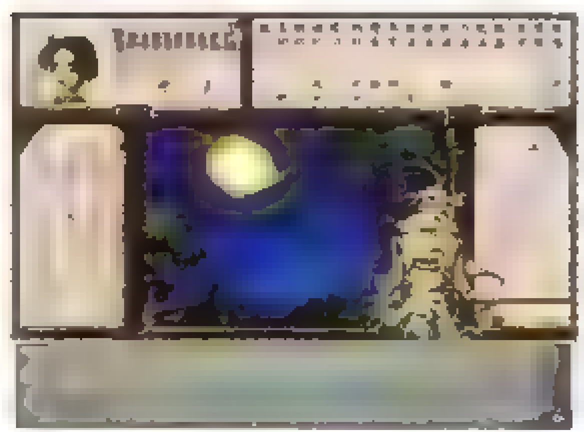
二.[illegible]

三.[illegible]



選一，卓人清硬指古實與魔教勾結，任天翔則指卓人清已不可理喻，遂鼓勵古實與他殺出重圍，古實乃與任天翔對付卓人清和方雲華，結果順利脫逃…卓人清已無心慶生，眾賓客遂各自返回。看來，武當派即將有另一場風暴來襲，還是先回逍遙谷吧。

六月下旬(如果同時認識瑩光傑和藍婷，此時會自動前往森林。)森林中遇見瑩光傑正與人論事，上前打過招呼以後，瑩光傑坦承今日是有事請人幫忙。因百草門雖已在東北、塞外及中原廣設據點，但唯獨苗疆地區付之闕如，既然毒龍教不肯合作，只好來硬的。他預計在今年十月初要進攻毒龍教總壇…百草門要大舉進攻毒龍教，屆時該幫誰呢？



七月初又到了七夕，沈湘芸依例又帶來了新的丹藥…徐子易又給了「第一情聖」的封號。

八月中旬又到了中秋，無瑕子要大家各自說說將月亮比喻成何物，三名弟子都將月亮比成自己所喜愛的東西，無瑕子乃分贈月餅。

八月底瑩光傑來到谷中，欲請幫忙自毒龍教中取得苗疆勢力：(與瑩光傑友好度>70才會發生)

一.幫助瑩光傑

二.拒絕

拒絕之後，心裡打算著屆時可得幫助藍婷。

十月初百草門要進攻毒龍教的日期到了，要不要去幫忙呢？(若是選擇前去相助，可以選擇四名朋友助陣)

苗　　　　　疆

報上名號表示乃教主朋友，不意右護法竟以要刨根究底：

選一，右護法又有新的問題：

一.是攸關貴教興亡的大事

二.是有關我和藍教主的終身大事





選二，右護法終於進去稟報並讓進了帳內，向藍婷扼要說明事情的嚴重性，不料百草門卻已殺上門來，遂與藍婷一同應付來犯敵人…

兩下裡一碰頭，這才發現教中的黃娟早已和百草門暗通款曲，為的是要扳倒藍婷，接著再對付吃、喝、黃娟、鞏光傑四人…鞏光傑落敗後，天龍教的護



法夜叉適時支援，

一行無功而返，黃娟則遭關入大牢，為表謝意，藍婷致贈「夜明珠」。

藍婷這時問道終身大事一是

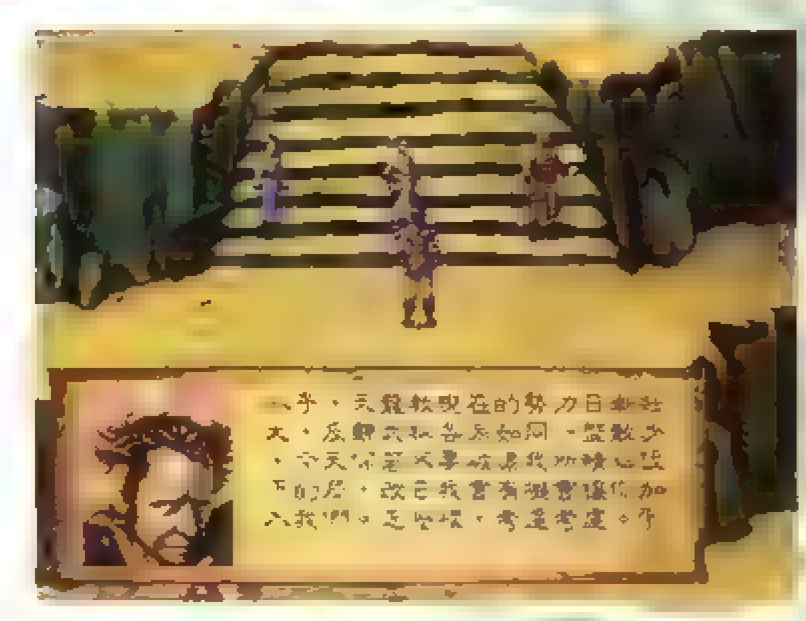
一 那只是權宜之計

二 那是我的真心話

十　月初天劍門與絕刀門受人挑撥，該不該出面阻止呢？



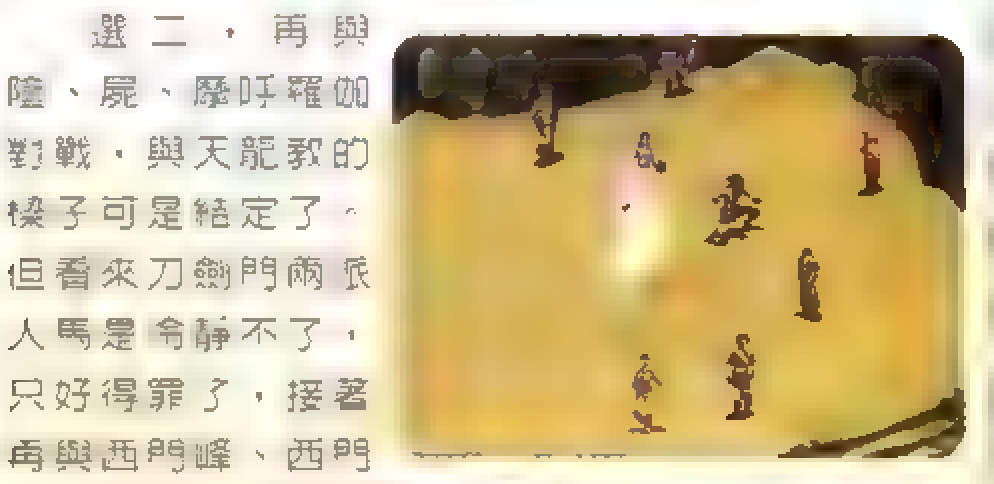
樂　山　大　佛　凌　雲　窟



兩派人馬在凌雲窟內劍拔弩張，大聲喊叫雙方住手，指稱是唐門和八卦門為分化刀劍門使的陰謀，當即和商仲仁、商鶴鳴、唐冠南、唐飛兩對父子檔展開激戰。

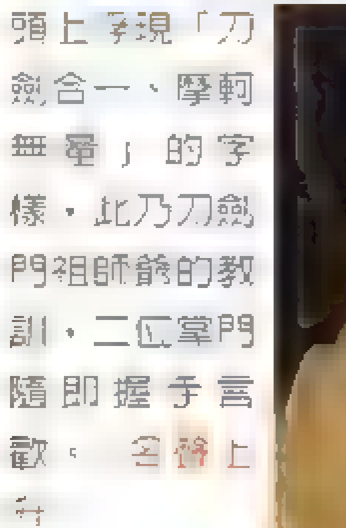
先前再遇天龍教的人，敢情到頭來還是天龍教從中搞的鬼？

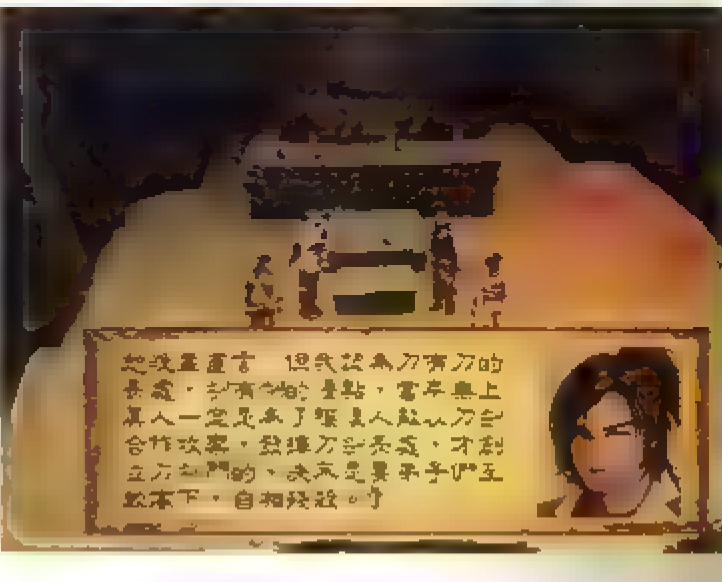
選二，再與陰、屍、摩呼羅伽對戰，與天龍教的樑子可是結定了，但看來刀劍門兩派人馬是冷靜不了，只好得罪了，接著再與西門峰、西門玄、夏侯非、夏侯城兩對父子檔對戰…





平息紛爭之後，令子易又現身歌功頌德，這一回竟能讓分裂了三十年的刀劍門再度合而為一。此時，石頭上浮現「刀劍合一、擎軻無量」的字樣，此乃刀劍門祖師爺的教訓，二位掌門隨即握手言歡。

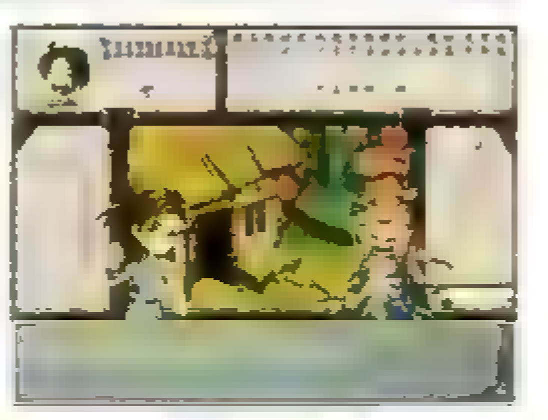






第五年

一月初又是過年了，無瑕子要徒弟們說說吉祥話，照例也給了紅包，但表示近來江湖上有一股邪惡勢力正在興起，而且已威脅到武林各名門正派，逍遙谷對於江湖上的事也該盡一份心力，故今後在江湖上的所作所為，更要秉持逍遙谷行善除惡的精神。



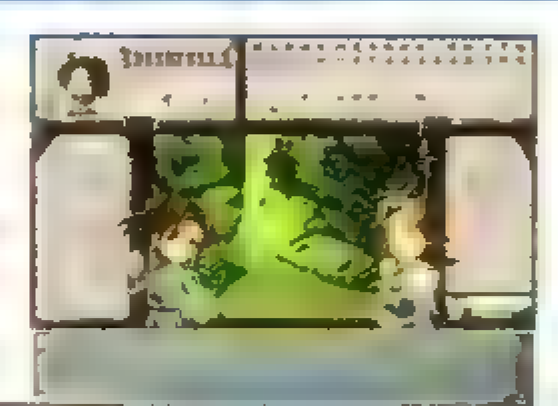
觸發事件對象 逍遙谷谷月軒



❶谷內找大師兄谷月軒指點功夫。（若與谷月軒友好度達100且打輸，而內功又達七十以上，有一半的機會得授「[illegible]

觸發事件對象 逍遙谷荊棘

❶谷內找二師兄荊棘指點功夫。（若與荊棘友好度達100且打輸，而悟性達七十以上，有一半的機會得授「齋心[illegible]





五月初端午節依例下廚做菜，以饗眾人。無瑕子、谷月[illegible]

觸發事件對象 乾達婆與緊那羅

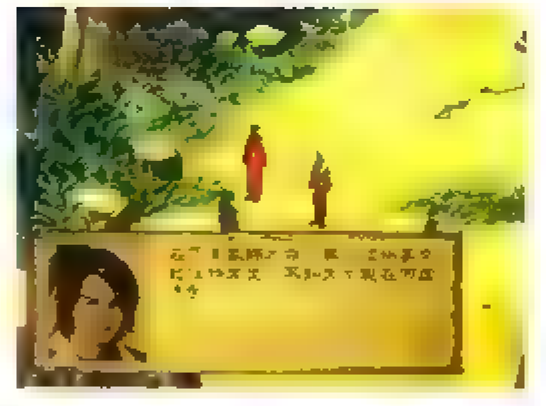
❶若是之前曾於杭州城見過香兒的話，且道德<=70，那麼在第五年閒逛森林時，就有可能會遇見香兒和緊那羅被龍王等人追殺，此時若是救了香兒和緊那羅，就可以在少林寺幫師父送東西的時候，進一步選擇是否要幫助他們救出天王



七月初藍婷於七夕致贈「五色甲」；沈湘芸仍帶來自製的丹藥。

七月下旬無瑕子託付東西要交給少林寺方丈。

少林寺



少林寺不知發生何事，但見虛真神色慌張…據說有魔教的人闖入寺內，現在全寺正在戒備，搜查擅入者行蹤。聞聽方丈就在寺內，就自行前往謁見吧。

往前遭遇魔教的緊那羅和乾達婆攔阻，聽聞他們已遣人前往後山拯救教主，當即和虛真、二名僧人聯手對付這兩人（此時若先前條件符合，可以選擇幫助救出天王，但會步入加入天王派的後果。）…追至寺內，但見屍橫遍地，後山見大批僧魔對峙，那獲救的天王執意要逃離此地，但方丈則要替天行道，遂與二名僧人力抗天王、緊那羅和乾達婆三人，卻不料敗在魔教手下，方丈只嘆武林又將有一場浩劫了…



據方丈所言，二十年前中原各派武林高手圍攻魔教教主於黃山天都峰，人皆以為魔教教主已死，但實際是被方丈軟禁在此，原想他能痛改前非，但端的是枉然…將無瑕子託交的東西交給方丈，這就回谷了。



七月底向無瑕子稟報大事不妙，只道待他好好想一想。

七月底一早聽見師兄們練武，但實則是谷月軒責怪荊棘豈能與叛徒在一起，叛徒指的是玄冥子，荊棘這時終道出心中對無瑕子和谷月軒的不滿，又兼華山曹管華的關係而更見嫌隙，今日要讓谷月軒知道，論武功他是不會輸的，二人當即打開…荊棘要離開逍遙谷了，問道是否要和他一起走，遭到拒絕以後，竟惱羞成怒，遂與谷月軒聯手對付荊棘和玄冥子…落敗

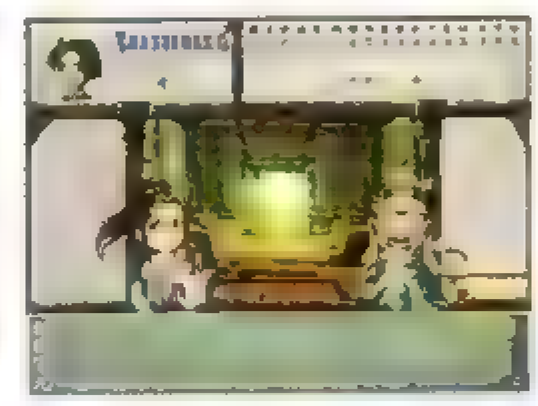
後，玄冥子即帶荊棘投奔天龍教…（若之前不曾阻止過天龍教在凌雲窟的計畫，並且不曾去支援過臨婷，而道德<=50，此時就可選擇是否要跟隨玄冥子一起加入龍王派。）



老胡急著找谷月軒，宣稱無瑕子知情後，氣得心病復發…無瑕子指荊棘本性不壞，只因有些事想不開，加上玄冥子從旁扇惑，這才誤入迷途，一定要設法導引他歸正。玄冥子以前就和天龍教的龍王走得很近，如今天龍教又想在武林中掀起波濤巨浪，一定是往魔教去了。



唯今之計，只有趕緊通知武林各大門派，告知他們天龍教意欲併吞武林的野心。此刻立即下山，在一個月之內，設法尋求各派支持，看能否在九月初九，於華山召開武林大會，共商大計。



武　當　派



武當卓人清掌門因病不便見客，到房中把脈之後，看似中了一種「蝕心之毒」，要解此毒須有三樣藥材：金翅鳥血、火鳳凰、怪鯰魚。

金翅鳥血

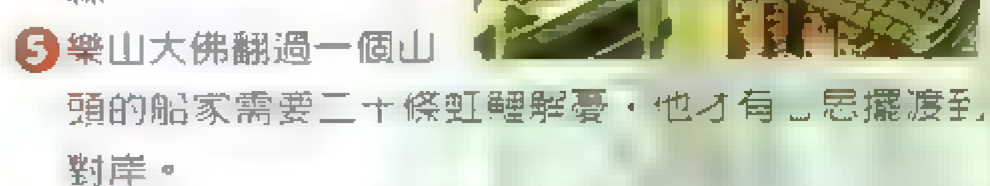
❶成都萬壽山莊向萬壽山打聽到金翅鳥出處，指稱沙漠才是金翅鳥的故鄉，但需有射鵰弓才行。邀得紀玫同行，提醒可向獵人打聽。

❷洛陽城外村落釣叟家的隔壁有一獵人，問道射鵰弓的事情，揚言只需有材料，他便能製作得出來，據說材料需有九曲木和天蠶絲。



❸成都唐門旁有一賣柴的男子，可花兩萬錢向他購買九曲木。

❹杭州龍井村養蠶的大嬸有天蠶絲，不過她想要杭州名才子唐伯虎的字跡，去弄個真跡來就可換得天蠶絲。



❺樂山大佛翻過一個山頭的船家需要二十條虹鯉解憂，他才有心思擺渡到對岸。

❻釣足二十條虹鯉後，再找船家幫忙到樂山大佛的對岸。



紅蟲若是不夠：

[illegible]

❼樂山大佛山頂遇見唐伯虎遭一夥強人（巴龍、焦大、焦小、郝虎）搶劫，解圍後致贈親筆簽名的畫扇。





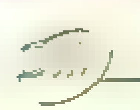
❽將唐寅真跡扇送與杭州龍井村養蠶的大嬸，即可換得天蠶絲。

❾將九曲木和天蠶絲帶往洛陽給獵人，可製成一把射鵰弓。

❿到大漠射殺金翅鳥即可取得金翅鳥血。

⓫任天翔現身，告知武當方雲華劣行，確定古實是遭陷害。





二

❶返回逍遙谷詢問花翁，得知隱居在劍廬的劍聖種有火鳳凰。

❷劍聖指院中有株花死氣沉沉，若能救活即可帶走火鳳凰。





❸每日辰時和未時可前往照顧，歷經七、八次以後即可救活。

三 怪鯰魚

❶杜康村河邊男子指河中有怪魚，但需以蛇膽當餌。

❷身上若無蛇膽，可以打獵獵得。

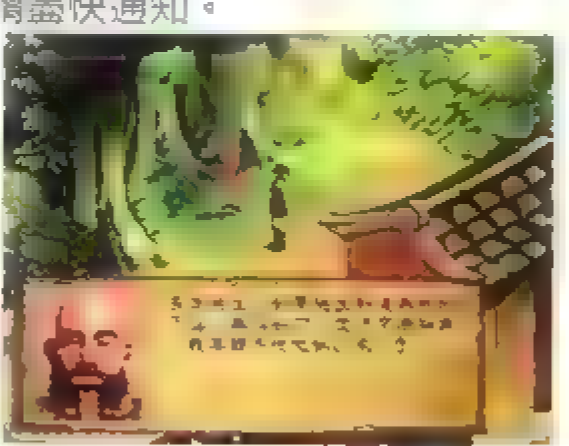
❸以蛇膽當餌釣上一條怪鯰魚即可。



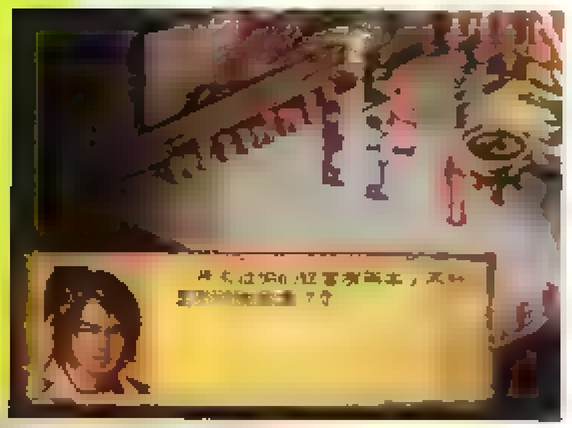
三樣藥材齊備後，調製成藥給卓掌門服用，未幾已見起色。掌門夫人允諾，待掌門病癒即轉告武林大會之事。

少　林　寺

虛真指掌門方丈不便見客，因近來少林寺正值多事之秋，方丈正為經書失竊而煩惱，因無戒師叔將「般若心經」偷出少林了。後山找到無嗔，告以當務之急是取回失竊經書，無嗔表示已派人四出探訪無戒下落，若有無戒的消息也請盡快通知。



大雄寶殿內見到方丈，他雖明瞭自天龍教的天王被救出後，武林的確將掀起一陣腥風血雨，武林大會一事，少林本應全力參予才是，無奈經書遭竊已令少林困擾不已。據說兩本遭竊的經書皆是少林珍貴的收藏，不僅在武功上，且於佛學的研究也是，一是「般若心經」；一是「楞伽經」，但因方丈婉謝外人插手，只好告辭。



一 般若

❶洛陽野拳門會見齊麗父女，得知賭坊有處地下競技場。

❷賭坊地下競技場每日皆有競技，但得先贏過主持人五把以後才有資格參加。

❸地下競技場奇數日是個人競技；偶數日則是團體競技。



❹選擇於奇數日未時參加個人競技，賽程中會遭遇到無戒。

❺前往少林寺告知無嗔這項消息，無嗔會一同前往捉拿無戒。

❻無戒每隔四日才會出賽一回，故因於遇見他以後的第四日再前往地下競技場。



❼無嗔與無戒比武獲勝，隨即將無戒帶返少林寺。



二

❶樂山大佛凌雲寺前遇見利空法王等人練功，遭受利空法王、高弟子和胖弟子的攻擊。



❷聽聞胖弟子提到經書弄丟了，寺前的箱中發現一盒龍井茶。



❸杭州龍井村採茶的老伯指稱有一和尚向他購買該盒龍井茶，聽聞要去買鏟子。

❹杭州雜貨舖打探出該和尚好像要埋什麼似的，地點在龍井村山郊下的樹林裡。

❺龍井村山腳下的樹林旁草叢進行挖礦，直到挖出「楞伽經」。

❻將經書帶往少林寺交予方丈，方丈欣然答應要出席武林大會。



丐　　幫

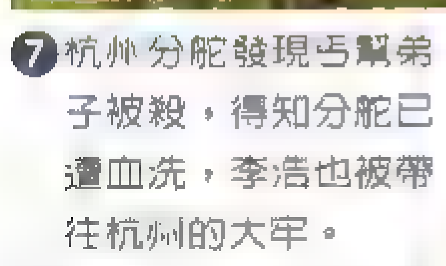
❶丐幫杭州分舵內見到李浩，指稱幫中兄弟正討論如何找出東廠的叛國證據。

❷成都牌樓前小童看見有乞丐在牆上亂畫碗筷：
衙門外牆找到丐幫的聯絡記號
絕刀門的外牆也有記號
繼續找到唐門外牆的記號
最後指向芙蓉坊左邊的小屋

❸進屋見到蕭遙，以及洛陽分舵主莊孝，指稱滿州的王爺已到了成都衙門，近日必有東廠陳公公的爪牙前來接應。



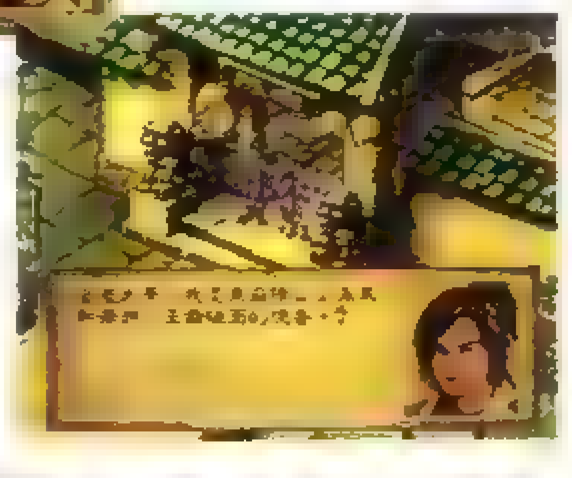




❹丐幫弟子打探到陳公公的爪牙會在這幾日的未時進入城裡。

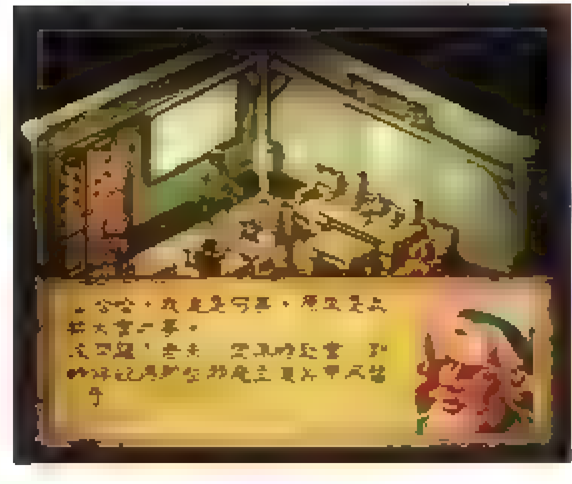
❺於未時在成都城外(大地圖)走動，遇見東廠爪牙哈赤兒、昆英、李三、梅念華、游進和桑沛六人。打敗他們取得信物「東廠令牌」。

❻出示令牌進入成都衙門見到滿州王爺，得到要轉交給陳公公的密函。



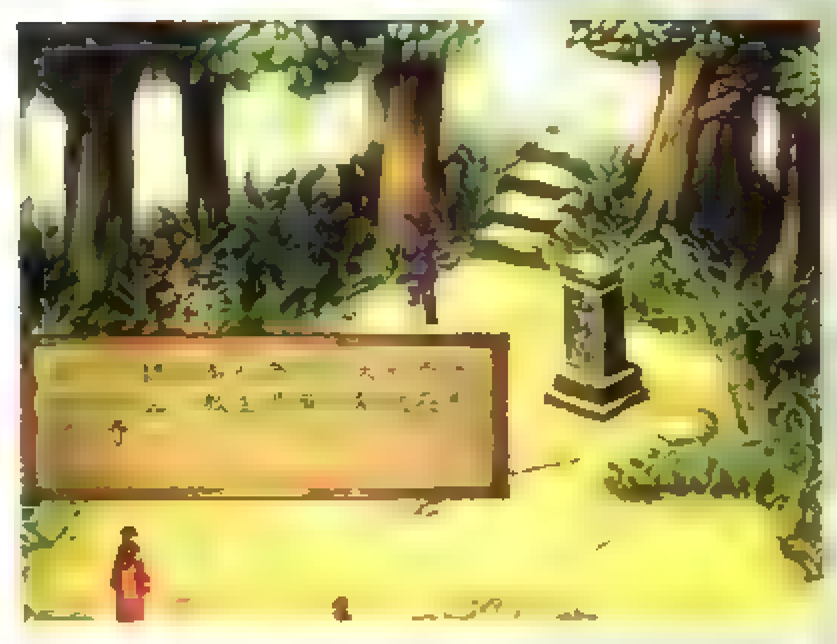
❼杭州分舵發現丐幫弟子被殺，得知分舵已遭血洗，李浩也被帶往杭州的大牢。

❽利用東廠令牌進入杭州衙門，到大牢對戰陳公公、桑沛、梅念華、于霸天、哈赤兒和李三六人，救出李浩並前往洛陽分舵。

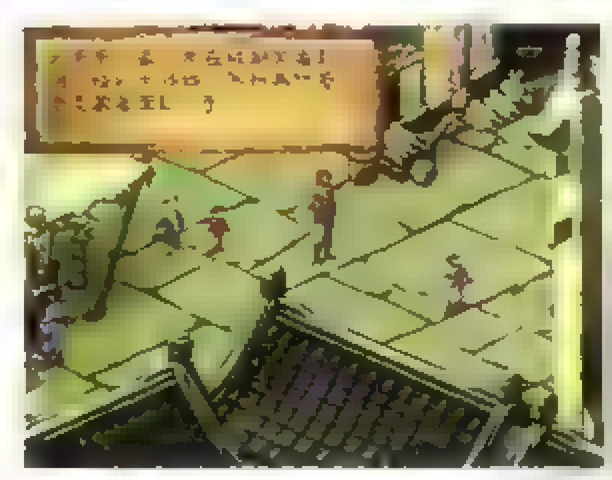


❾洛陽分舵見到幫主，將密函遞給幫主，慨然同意出席武林大會，相約華山再見。

天　　山　　派



天山派掌門何未峰表示本當支持武林大會，但因女兒何秋娟出走未歸，全派上下正加緊尋找，恐難以分身參予盛會。自上回武當發生事故以後，何秋娟心緒即變得極不穩定，雖說她是武當卓人清的親生女兒，但養育了二十年的感情，豈能一朝棄而不顧。



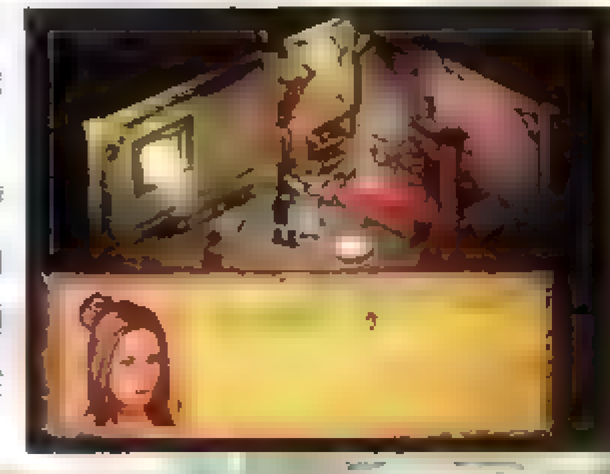
❶成都牌樓前的小童指最近在破廟常見到一個蒙著面紗的大姐姐。

❷到破廟撞見方雲華正對何秋娟施暴，並坦言古實是遭他陷害。



❸何秋娟憤而自盡，方雲華趁機逃開。

❹救醒何秋娟並帶返逍遙谷，力勸她將此武林敗類的行徑公諸於世。





❺趕抵武當正逢卓掌門宣布繼任人選為方雲華，立即揭穿他的惡行徑。

❻何秋娟適時出現武當，挺身指證方雲華諸般罪行。

❼卓掌門應承會參予武林大會。

❽何秋娟平安歸返，天山派何未峰掌門乃允諾會出席武林大會。



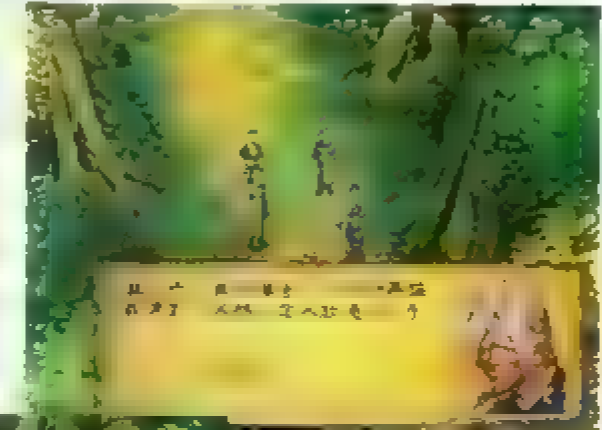


白皮書

武林群俠傳 邁向大俠之路

刀劍門

1. 初到樂山大佛入口，遇見八卦門商鶴鳴父子二人正與峨嵋老尼爭執，協助擊退商氏父子。
2. 聽聞八卦門與唐門從旁煽動天劍門西門玄和絕刀門夏侯城，企圖讓原已分裂的刀、劍二門派關係更形惡化。
3. 老尼答應會返回金頂寺轉達峨嵋掌門出席武林大會。
4. 往洛陽拜會天劍門掌門，但西門峰指父親西門玄正在凌雲窟與絕刀門的夏侯城參研兩派合一的事情。請轉達天龍教威脅要在八月二十五日之前歸順，否則要血洗天劍門。

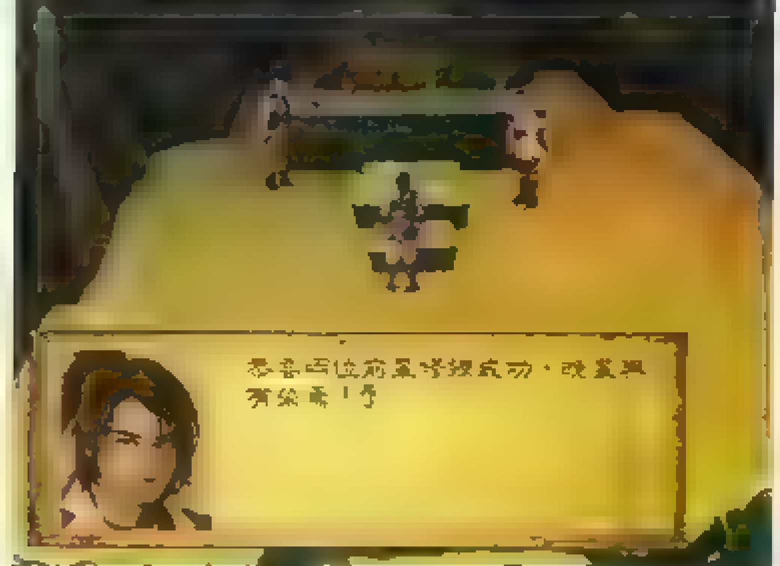


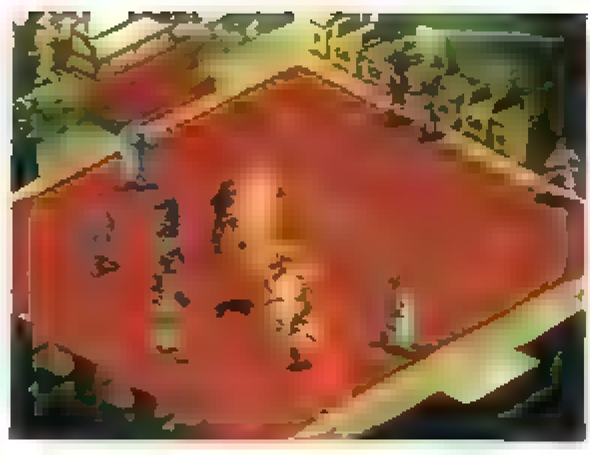


5. 往成都拜會絕刀門掌門，但夏侯非指父親夏侯城正在凌雲窟與天劍門的西門玄參研兩派合一的事情。請轉達天龍教威脅要在八月二十五日之前歸順，否則要血洗絕刀門。



6. 樂山大佛凌雲窟裡找到天劍、絕刀二位掌門，雖告以武林大會和天龍教欲併吞的消息，但堅持尚未參悟出祖師爺「刀劍合一」的奧秘，不宜輕舉妄動。
7. 此時可與二位掌門過招，但必須同時擁有刀法和劍法的技能，且刀法+劍法+悟性>=200方可。若是有其中之一尚未學得，趕緊回逍遙谷找無瑕子惡補一下，再到洛陽賭坊地下競技場鍛鍊鍛鍊。
8. 與二位掌門過招數回合之後，終領悟出「刀劍合一、摩訶無量」的精義，隨即下山返回門派傳授給門徒。





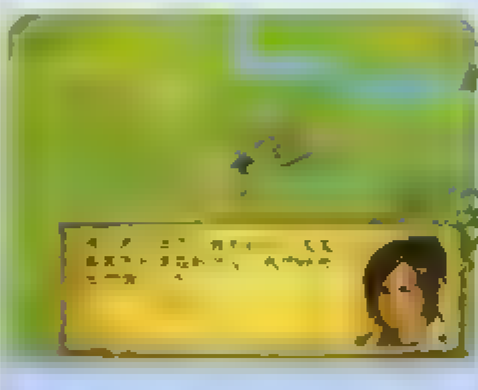
9. 八月二十五日午時以前，趕往天劍門擊退天龍教的摩呼羅伽、陰、屍和二名教徒共六人，掌門西門玄表示會準時出席武林大會。
10. 八月二十五日午時以前，趕往絕刀門擊退天龍教的護法夜叉、吃、喝、嫖、賭、浪共六人，掌門夏侯城表示會準時出席武林大會。

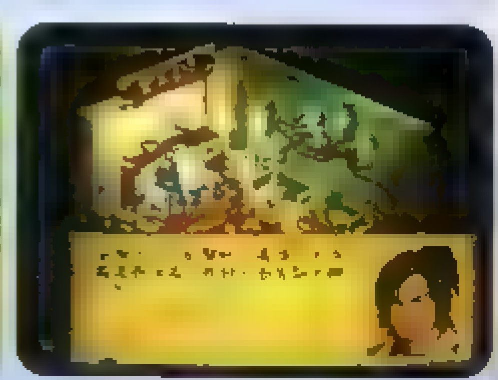


揭穿河洛大俠



1. 於辰時在洛陽城外大地圖發現有天龍教徒打劫鬼素，打敗他們取得信函，是某人寫給天龍教龍王的信，指稱已在華山埋下炸藥要炸死參予武林大會的各派人士。
2. 從信中推測是江天雄、西門玄、關長虹最有嫌疑，需設法弄到三人筆跡核對。
3. 洛陽白馬寺正在整修重建，樂捐香油錢一千者，都要請其簽名的。
4. 詢問靈相禪師募款進度，表示可代為向一位大善人募得巨款。

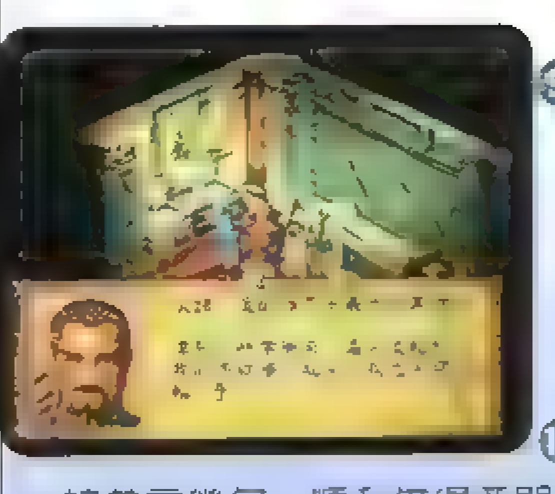




5. 到江府向江天雄勸募，並請在樂捐簿上簽名。
6. 洛陽客棧店小二指長虹鏢局總鏢頭關愛王羲之的字帖。
7. 身上若是沒有王羲之的字帖，趕緊回逍遙谷向書生借一副來用。



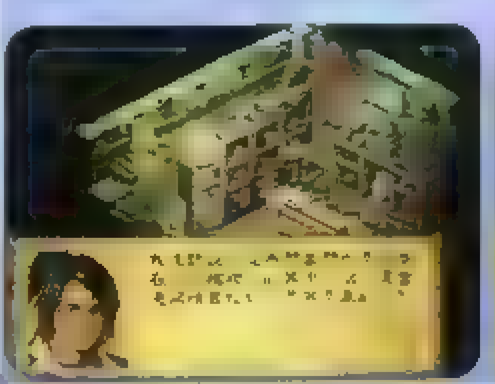
8. 攜帶王羲之字帖，到長虹鏢局請關長虹鑑定，並請他臨摹一副相贈。

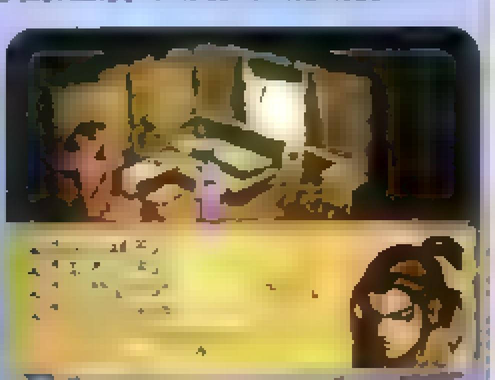


⑨ 天劍門側邊廂房內聽聞門徒提到亂鸞齋的老闆娘，指稱掌門年輕時曾熱烈的追求過她，還寫了不少情書。

⑩ 伽蘭齋香燭舖向老闆娘美言幾句，順利借得西門玄所寫情書。

⑪ 比對三人字跡，看來是江天雄的沒錯，得在武林大會上揭穿他，在他行動之前來個人贓俱獲。







鑄劍山莊

任浩然莊主被天龍教逼著交出幽冥神劍，看來荊棘已陷得很深，當即與任莊主交上了手…除非荊棘將幽冥神劍交還給莊主，否則師兄弟相殘的局面，恐怕難以避免…獨自擊敗荊棘並奪回神劍，物歸原主之後，順利





邀得莊主參予武林大會 [illegible]

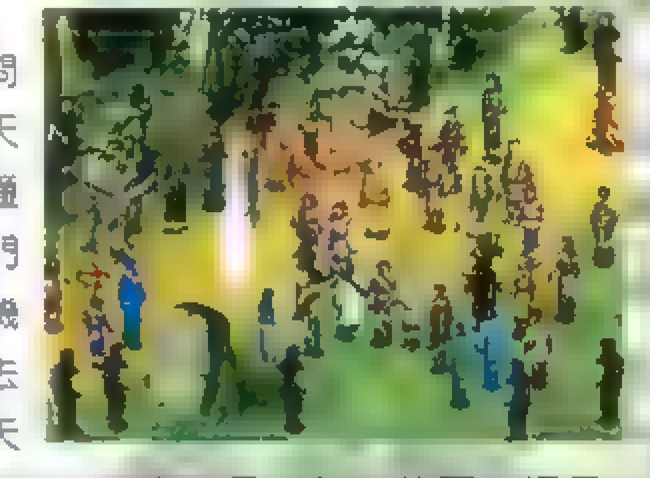
華山武林大會

少林寺方丈首先發言，既然大家都同意攻打魔教的計劃，眼下就需推派出一位武林盟主來統合各大門派，帶領中原群俠剷除魔教。呼應者眾，但所薦舉之對象則皆不相同。既然意見分歧，方丈提議按照往例，由武功比試決定盟主雄屬，人選則包括方才眾所薦舉的諸位英雄，但得由年輕人先開始…





於是連番和唐門唐飛、八卦門商鶴鳴、長虹鏢局關長虹、鑄劍山莊任浩然、河各大俠江天雄、武當卓人清、丐幫幫主、少林無因方丈等等一流高手逐一過招。連少林方丈都認輸了，自然當上了武林盟主。



江天雄急切問道，何日動手攻擊天龍教，擇期不如撞日，就趁武林各大門派人士俱都在場的機會，這就殺將上去吧！但此議卻遭江天雄極力反對…這才想起他與魔教早有勾結的事，江天雄見事跡敗露，乃暗示天龍教的教眾可以上場了，霎時間，所有天龍教的教眾已傾巢而出了。

當眾宣告江天雄與魔教勾結，在此預埋炸藥欲炸死武林人士…既然魔教不請自來，大夥兒也別客氣，就由剛出爐的盟主分批帶領中原老、中、青三代群俠逐批對付魔教吧…

[illegible]

[illegible]



楚留香
新傳
普及版 599 元
精裝版 799 元
上市熱賣中
繼新絕代雙驕後宇峻又一古龍大師鉅著改編遊戲
從楚留香年少到成名超過 25 萬字龐大真摯感人劇情


超時空英雄傳說
狂神降世
PRESENCE
鮮血凝成褐色的字跡
烙印在作戰記憶中．．．
穆倫聖曆 356 年　末日之說盛囂塵上
艾普洛王國假「掃除異端」之名
揮軍雅曼共和國領土　博豐領
數載繁榮富足　湮滅於砲火刀劍
身負國仇家恨的血獅鷲兵團
能否粉碎遮蔽真實的重重陰謀
讓眾人所期盼的和平曙光　重撒大地．．．
宇峻科技股份有限公司
台北縣中和市建八路2號17F之8
www.uj.com.tw
E-mail　service@uj.com.tw



地形、能量、高度、距離、時間、技能對剋
戰鬥知能活用的生存之道
初會、合戰、對立、別離、和解、
增援、背叛、揭發、愛戀
個性鮮明的英雄群像
基本職業、高級職業、隱藏職業，
搭配相關技能自由變換
策略性培育的轉職系統
冒險
溫馨純樸的小鎮、風格特異的場景，
嚴苛的戰鬥地形與充滿驚奇的寶物
整理裝備大步踏上傳奇舞台



好遊戲不寂寞
台灣近年來最有創意之武俠RPG鉅作
兩岸三地超過十萬華人共同支持
三大獨創系統、六大嶄新特色
情節導引系統
扮演不同角色、體驗不同思維：人物各有不同的表情，更加豐富遊戲的世界
使用不同角色，迎戰不同對手：配合預測回合制，真正體會比武拆招的快感
武魂融合系統
增加角色各項屬性，提高戰鬥勝算，自行融合奇妙武魂，提升戰鬥能力
浣花洗劍錄
情境武俠新顛峰、情節RPG新感受
劍鋒寒 武道難 冷看蒼天無語
誰能天下無敵
智冠科技
Illustrator



www.zct.com.tw
徜徉在太平洋上的「鯨之島」
深邃而神秘的古老傳說
在魯凱人之間口語相傳著
一段百步蛇與
魯凱公主的傳奇故事……
第一部改編台灣原住民淒美愛情傳說的A-RPG遊戲大作
就在這塊你生長的土地上，有很多故
The most mysterious oral-descending mythol

巴冷公主

Princess Banenn

魯凱人靈魂深處的愛情

冒險 神秘 與純真

人蛇之戀・鬼湖傳說

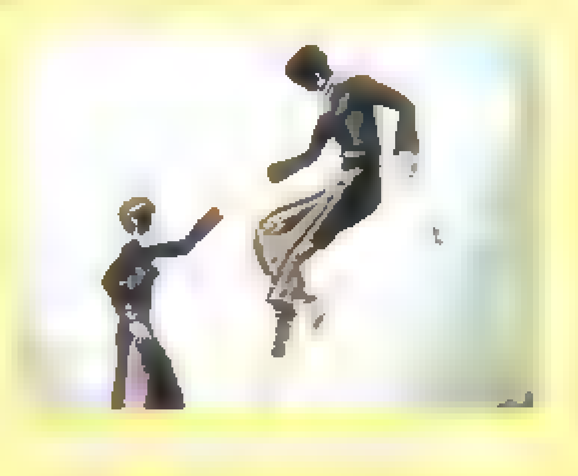
鬼湖，魯凱人稱為「達魯巴林」，神話傳說魯凱人死亡時，死者的靈魂會飄泊過達魯巴林，最後再歸宿到聖地巴魯谷安……
在幽靜的鬼湖畔，吟誦千百年的動人歌謠，一場神秘笛聲中的邂逅，一個魯凱公主和一尾百步蛇，改變了彼此的永恆命運……

琉璃珠・你的願望實現了嗎？

琉璃珠，是由人們無法實現的夢想所凝結形成，因為每一個人心中的夢想都不相同，所以琉璃珠也就有了不同的大小和顏色，將這樣的琉璃珠配帶在身上的人們，也就能因此而得到實現夢想的力量，傳說中擁有著七種顏色的七彩琉璃珠，究竟隱藏著什麼樣的願望沒有實現？它又擁有著什麼樣了力量？而我們，我們的願望實現了嗎？

達拉依西・盪鞦韆・我疼惜你

用寄生植物的莖，綑成如胳臂粗的一束，吊在樹上，底部綁成環形以套在任一腳上，中間繫一條藤蔓作為擺動用途，以像盪鞦韆一樣左右擺動，魯凱人稱之為「達拉依西」。
魯凱族在豐年節時會讓全族人一起使用「達拉依西」，以安慰鼓勵族人一年來的辛勞，另外，也藉由拉繩擺動的男子，懷抱進行完「達拉依西」的情人緩緩到女子席位，湊合與肯定男女互相依戀的相思情懷，因此「達拉依西」在魯凱的概念裡是「我疼惜你」之意。



你還不知道…

y of the Rukai

出版發行 軟體世界 智冠科技股份有限公司 研發製作 ZCT 宗欽科技股份有限公司 Zong Chin Technology Corporation

屬於我們的「FF」從「最初」開始

從最初開始

讓我們的幻想飛翔

最初幻想

FIRST FAERY



「最初」的墮落
時間無法遺忘創痛，
天使無法告慰悲傷，
堅強的勇者如果不能斬斷魔族的誘惑，
就只有墮落………
欲望與人類……
為了取得枯竭的能源「埃拉」，
人類對龍族發動滅種的屠殺—「龍之戰」，
無止盡的屠殺與掠奪，
[redacted]
結合這兩股力量，人類創造了奇妙的「天空之城」，
隨著繁華昌盛的遠景飛翔，人類的靈魂卻逐漸墮落……
愛情與龍騎士……
為了阻止不義的「龍之戰」，
龍騎士們挺身對抗被慾望蒙蔽的人類，
在「龍之戰」結束時，
龍騎士與龍族一起被消滅
為了尋找歷史的真相，
唯一僅存的龍騎士，
[redacted]
在洞悉戰爭是為了魔族復活的陰謀後，
龍騎士卻為了愛情，
打算將摯愛與魔族從千年的封印解放出來……
嫉妒與機器人……
由於魔法機械士阿班達以美神海倫模樣製造出來的機械人，完美極致的軀體與容貌，
讓它強烈的愛戀自己，卻無法愛人，刻意學習人類的感情，
卻只能感受自己永遠的冰冷，嫉妒與墮落，只是因為感覺不到被愛的溫度……
於是，飛翔的愛戀、憧憬與幻想，掩飾了墮落的真相……



熱狗熱GO
速食英雄
愛與勇氣大冒險
全球最
的熱狗英雄即將
登場！
喂！我才是主角，
你們這些配角給我滾開！
矮、肥、短！！
不要搶我的鏡頭！
為什麼我一定得和
這一群白痴在一起？
你，就是你，
還看！記得給我去買
熱狗熱GO回來玩！
（好可愛 ^O^）
為圓心、以屌為半徑、畫出一個

一群市儈現實的勇者　目標是團結奮鬥救公主

一個耍賤比屌的遊戲　結果是互相陷害扯後腿





名稱：肉　包

職業：格鬥家

個性：欺善怕惡兼扯後腿

最幸福的事：被美女拿去墊胸部

最討厭的事：被男生拿去墊胸部

最強密技：好色、耍無賴

戰鬥紀錄：QQ敗0勝QQ被KO

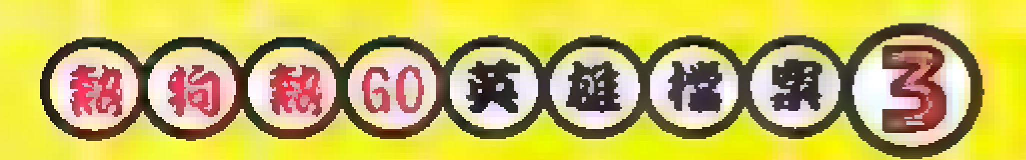
登場語：吃東西不給錢，賭輸炒場子！

偷窺美女是我的專長，

打架鬧事更是我的技能，

人稱《鹹濕島王子》。

全球最好吃的冒險大富翁，就在今年，即將～挑逗你的味覺、流盡你的口水、笑翻你的神經！

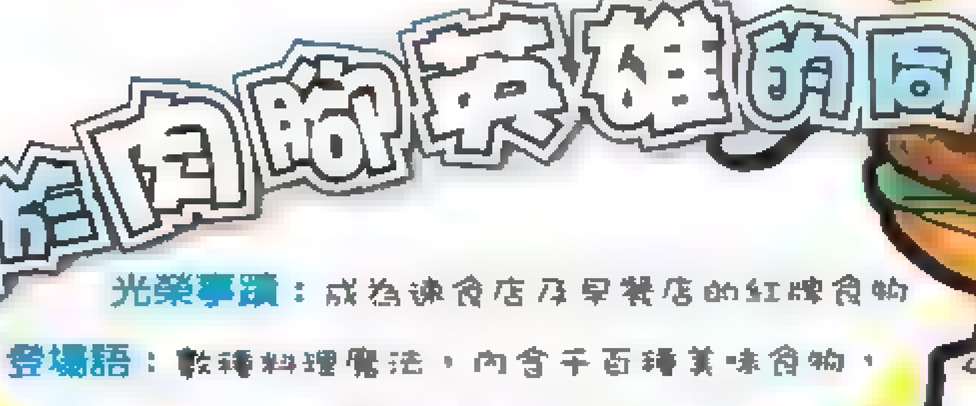


名稱：漢　堡　　職業：魔法師

個性：兩光兼遺憾

最討厭的事：沒事嘴巴總是含著一堆洋蔥

最強密技：頭腳分離



光榮事蹟：成為速食店及早餐店的紅牌食物

登場語：數種料理魔法，內含千百種美味食物，

各式牛、豬、魚排，

別號料理魔導師。

速　食　英　雄　介　紹　To be continue


Sim Department Store
模擬百貨®
逛我的模擬百貨　過我的遊戲生活
MADE IN TAIWAN
李太太，今天超市的青菜有打折嗎？
有啊！菜色又新鮮又便宜呢！
狗狗，你在門口等我買冰淇淋。
汪！

游走在實際與狂想的邊緣，　　徘徊在華麗與頹廢的界線，

我堅持自己的原則過生活！　　我，只逛模擬百貨！

男生要的經營野心　女生想的shopping拜金　全在模擬百貨一次出清













· 以"積木概念"自由組合不同尺寸、不同性質之專櫃，考量各專櫃間相互擺放的便利性與利益點，從一小塊地磚、盆栽到可以容納數十人之大專櫃，最佳賣場空間完全由你自己一手營造。

· 爆發你的應變能力！突發事件接踵而來，當哭著要找媽的小孩走失、記者名人忽然來訪、扒手色情狂出現時，你該怎麼辦？當不可思議之隱藏人物奇蹟出現在百貨公司時，你是否有異於常人之應變之法？


Made In Taiwan



新無敵炸彈超人
BOMBER INVINCIBLE
今夏最HOT的遊戲
即將ㄎㄧㄤˋㄎㄧㄤˋ引爆!!
代言人 炸彈精靈
玩法絕對簡單，老老少少都喜歡！
人物表情豐富，哭哭笑笑超逗趣！
炸彈道具多樣，騎著寵物夥伴神氣轟炸邪惡壞蛋！
網路連線對戰，全家大小歡鬧一起玩！
絕妙機關佈局，百分百娛樂動動腦！
地圖編輯控制，任意製造關卡考倒爸爸媽媽！
在新無敵炸彈超人中，和我一起闖炸彈！
Genie



邪惡博士哈哈笑　地球和平ㄆㄆㄤ
引爆歡樂　炸彈超人再次出動！
出版發行／軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
研發製作／



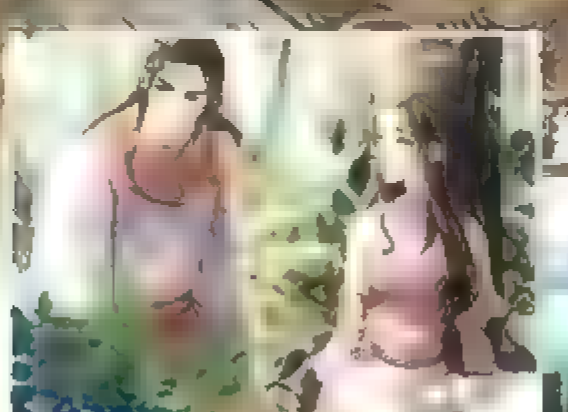
軟體世界

黃易武學新顛峰，你一定要親身體驗！

大唐雙龍傳

懷擁眞氣經脈萬夫勢，領略黃易武俠新顛峰

- 【長生訣】：前所未有真氣經脈戰鬥系統，全新內功境界重現！
- 【井中月】：氣勢戰鬥系統，一句話喝退對手，高手風範震懾人心！
- 戰鬥鏡頭多角度亂數變化，驚人氣勢震撼你的視覺神經！
- 戰鬥AI應對變化，重現扣緊人心，瞬間勝負小說情節！
- 絕美人物外型、戰鬥AI模組設定，近百位原著人物個性登場
- 3D視角、遮蔽物半透明技術鏡頭切換自如，盡覽隋唐中國壯麗場景！
- 絕對忠於原著改編，精緻華麗故事情節CG，重現寇仲、徐子陵快意江湖的武林傳奇

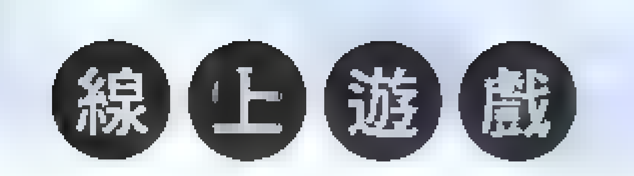


縱橫神州萬里！



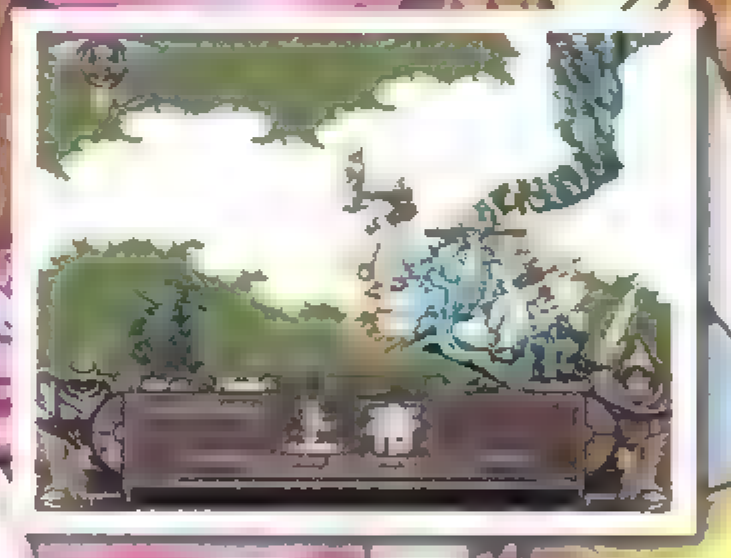
爆發經脈眞氣！















最簡單靈活的計費方式

不分時段，每分鐘扣七點，玩家可依自己實際需求選擇以分扣點
或月費制的計費方式，省下打工辛苦錢，讓你玩的簡簡單單、算的清清楚楚。



最熱鬧的伺服器構造

厭倦了幾百人同在一塊地圖，像討論區的線上遊戲嗎？
上帝19塊超大版圖，可讓數萬人同時上線，讓你和親朋好友不再分隔兩地。



www.GODIUS.com.tw

驚天價49元讓你痛快飆上帝

哈利路亞包



8月10日 上帝正式上市！

內含・上帝正式版光碟V1.07
・信徒朝聖錦囊
・上帝繽境地圖一張
・10000點遊戲點數
(只供開卡 不供儲值)

→各大便利商店、3C電腦賣場、書局均有販售

最精采的角色扮演



每一個帳號均可擁有四個人物，主職業‧副職業共有24種變化。
你可以選擇喜歡唱詩的戰士、會做衣服的遊俠、
有偷東西天份的牧師、有戰士血液的法師。
怎樣，讓上帝挑起你的性格組合。



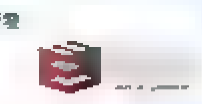
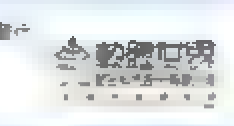
最豐富的造型變化





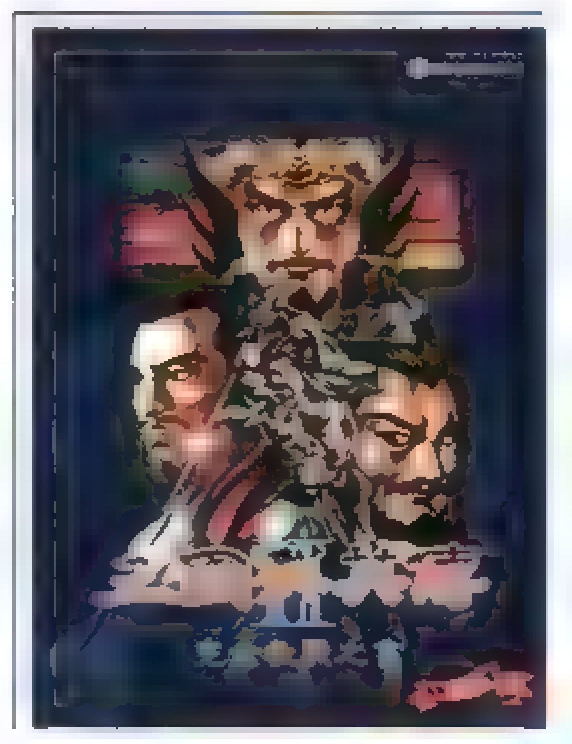
上帝擁有38種男女髮型，9種髮色，共上百種造型組合任你挑選。
遊戲中可自行變換髮色、服飾、鞋子的顏色，讓你獨領風騷。
也可以自行設計屬於公會的制服喔！




軟體世界 叢書系列—精彩回顧

三國群英傳II 完全教戰之書



編號：3091 售價：199元

內容概述

遊戲時程 [illegible]

戰鬥策略 [illegible]

作戰技巧 [illegible]

附錄 [illegible]技之說明、兵種相剋關[illegible]

新蜀山劍俠傳 攻略手札



編號：3090 售價：199元

內容概述

[illegible]

仙狐奇緣 完全攻略本

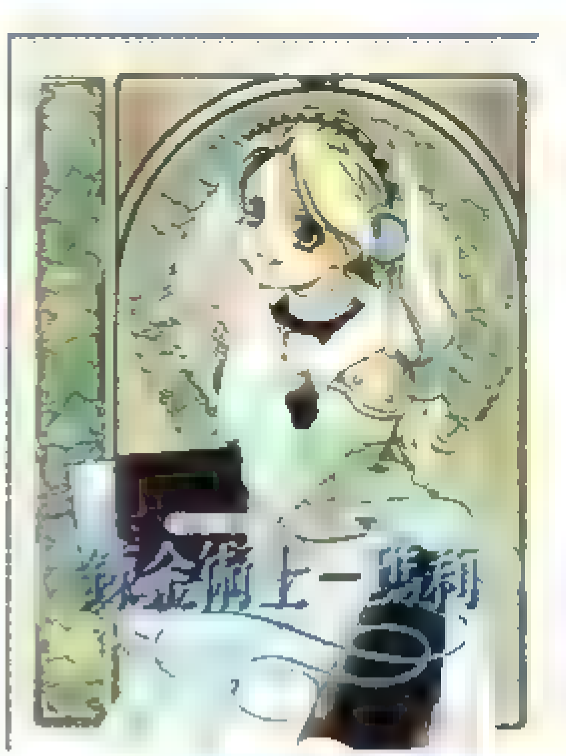


編號：3089 售價：250元

內容概述

[illegible]

煉金術士瑪莉 完全攻略集



編號：3073 售價：250元

內容概述

[illegible]

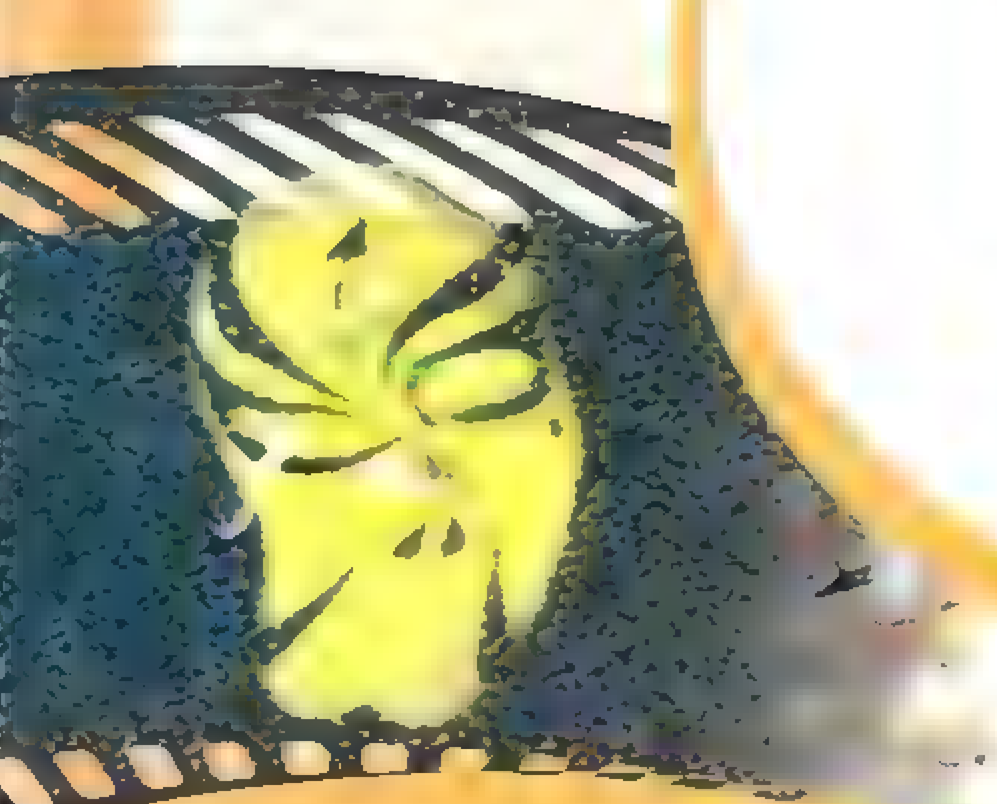
明星志願2000 千禧明星回憶錄

明星志願2000

編號：3069 售價：280元

內容概述

[illegible]



新倚天屠龍記 完全攻略集

編號：3080　售價：199元

內容概述

中華英雄 攻略單行本

編號：3078　售價：199元

內容概述

守護者之劍II 劇情典藏畫冊



編號：3068　售價：250元

內容概述

小魔女帕妃 攻略魔法書



編號：3066　售價：250元

內容概述

守護者之劍II 完全攻略



：3063　售價：270元

內容概述



迷宮攻略篇

探險佔了整個遊戲蠻重要的一部份，如果真的要探險的話，幾乎可以把一半的時間都花在探險上面，迷宮中雖然不用戰鬥，但是會有妖怪來搶東西，也會有妖怪化成寶箱，來偷取你的財物。另外，隨機出現的各種機關，有的有益，有的有害，而這些都可以在得到各種不同的靈珠後得到解決。

在迷宮中可以採到非常多的食材，這些都是做料理所須要的物品，有時甚至可以在寶箱中得到大筆的金錢，勝過於經營店面。

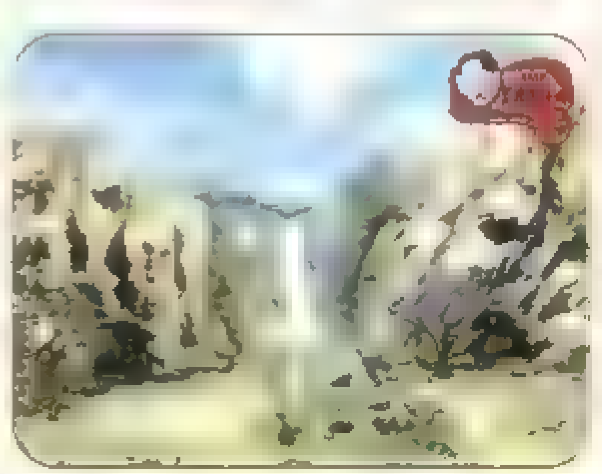
而這次的迷宮還遠近之分，最長甚至要花上五天的時間，由於一個月只有十五天，所以幾乎有三分之一的時間要花在上面，所以要進行探險時，記得算算時間。由於要進入迷宮就得先拿到該迷宮的地圖，以下就來介紹各迷宮及靈珠的拿法。另外，記得去迷宮時要帶一位女伴同行，如果該女伴體力不足時可以使用所採得之食材來補充體力。





十里坡

一開始就可以進入的地方，在這裏可以拿到蛤蟆谷的地圖，從一開始進入的地方往左走，到另一面時，會發現無路可走，這時會發現一塊牌子，（記得，有牌子時通常就是有暗道或是有傳送點），向懸崖走去，在懸崖邊就會往下掉落，這時會到另外一個地形，會發現下方有一個寶物被火擋住，這時不用理會，待之後取得水靈珠就可以解決。往左上方的洞門走，就會看到左上方的洞門邊有一個牌子，牌子右邊是懸崖，走到那個懸崖邊就有一個傳送點，經由那個傳送點又會到另外一個懸崖，依樣畫葫蘆，再從懸崖邊下去，就會到一個瀑布地形，往下走就會到一個小渡口，坐上木筏往上走，走過兩個瀑布地形（瀑布是無法進入的），經過鬼陰山就會到亂葬崗，從亂葬崗的渡口上去，在那裏有一個寶箱裏面就是蛤蟆谷的地圖。這時就可以前往蛤蟆谷。



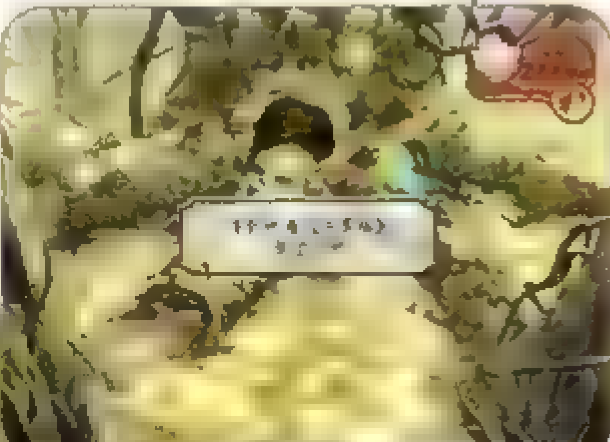
蛤蟆谷

記住從這裏以後都要一月六日之後才能來，因為一月六日之後客棧的人員才會到齊。進入蛤蟆谷後，會發現上面有一個門，右上方有一個小洞，下方則有通路。往上面的門進入後有寶箱可得到太極劍，往下走，會發現碼頭有一個牌子，朝牌子右下方走去，會掉到一個地下水流通過的地形，往右下方走到另一面後，會看到一個寶箱，該寶箱就是亂葬崗地圖，而該畫面中還有一個牌子，在牌子附近有一個傳送點，是傳送到降龍洞的，在那裏可以得到很多的食材蛇。

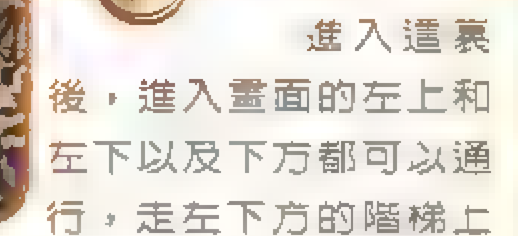


神木林

神木林的地形非常的亂，一進入的時候會發現上方有兩個樹有洞口可以進去，右下方倒下來的樹則有一個小洞可以下去（但要縮小）。右邊有通路通到河邊，在牌子的右邊則有陷阱，但不要去。從一開始倒在地上的樹幹小洞進入，會到一棵神木下，這時會再看到另一個小洞，再進去，就會到河邊，往下走會進入一個圓形的地形，左邊有一個牌子，牌子的左邊沒有召喚的地方有傳送地形，會傳送到樹上，該樹上的畫面，下方的樹幹有寶箱被冰擋住，而右下方的樹幹上則是被石頭擋著。有一條藤蔓可以上去，右邊則是洞口，從藤蔓上去會看到左方有一個樹幹破掉的地方，上面並有一個牌子寫著「蘋蒴蜊……」，從破洞進去，會掉到一個樹幹上，下面的樹幹上有冰塊擋住寶箱。向左走，會從那個寶箱上方的洞出來。再進入那個洞（往左邊走

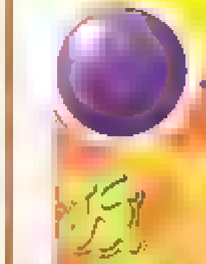


亂葬崗



進入這裏後，進入畫面的左上和左下以及下方都可以通行，走左下方的階梯上去後，到另一個畫面，會發現這個地方柵欄的門是開的，從左下方的枯樹口進入會到一個地下山洞，過橋後往右走到另一個畫面，往上面的樓梯上去，枯樹口旁邊的寶箱便是神木林的地圖。如果過橋從右上方的樓梯上去的話，就會從一個枯樹口出來。左邊的寶箱有木劍，柵欄的門也是開的，從上方的出口出去的話會到剛才拿神木林地圖的地方，不過是在上面，欄柵是關的，左邊有井和一個樓梯，走樓梯下去會從一個洞口出來。洞口旁邊就有一顆風靈珠，風靈珠的功用就是讓地上會一閃一閃的隱藏物品一直閃爍。對找尋特定的寶物極為有效，而在之前進入地下洞的畫面，如果不從枯樹口進去而從上面的門進入的話，會發現一個寶箱，裏面有一把血刀。



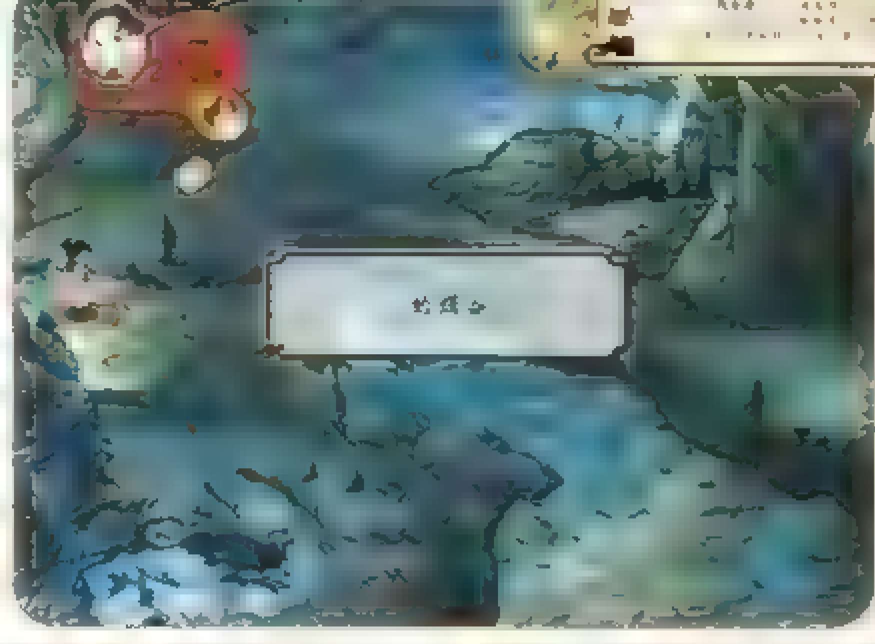






一點點，就會到達聚氣之樹幹底有個洞的地方，左邊有一個牌子，下方有一個箱子，裏面就是將軍塚的地圖。而牌子左邊則有一個傳送點可以到達鳳凰巢，在那裏可以得到二個傳草結。

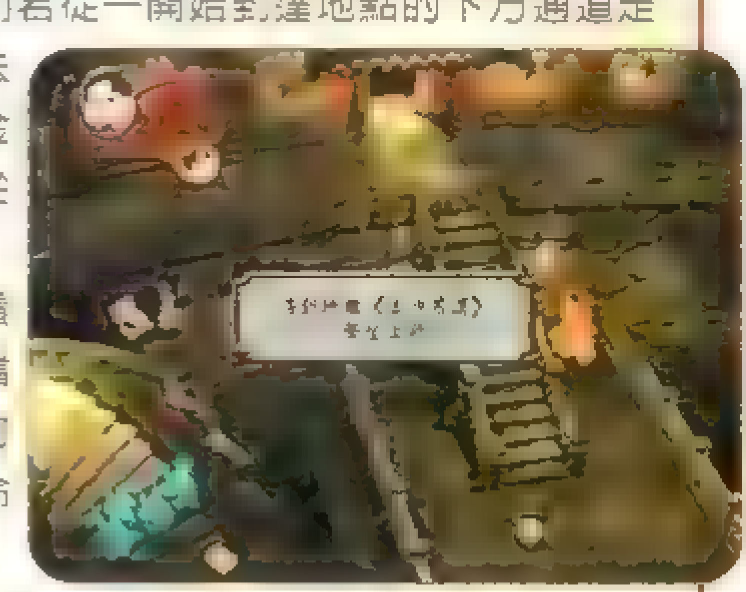
若從一開始的畫面右上方那個樹洞進去的話，會看到有一條藤蔓可以往上爬，沿著藤蔓往上爬，會看到右方有一個樹洞，進去後會到達一個樹根部，最右邊的樹根上的寶箱則有巫月神刀，而寶箱下面的那個樹根部往右走到底則會往下掉到渡口，坐著竹筏往上走，經過十里坡，在十里坡處往右下走會進入蛤蟆谷的地下水道），往上走經到鬼陰山，會看到渡口上面有個牌子，牌子附近有跳躍點可以到達仙靈島。



將軍塚

到達後，右邊有一個洞，下方則有一個通路，從右邊的洞進入，會看到上面的寶物被水擋住，從下方走去，進入牌子旁的缺口，會掉到一個環形地，再從右邊的洞口上去，會看到左邊的寶物被火擋住，往上面的門走進去。樓梯旁的寶箱有大刀。上樓梯往左走，走道旁有一個入口進入可得到五毒珠。若從樓梯下去往下走，走到另一個畫面，樓梯右邊有火擋住寶物，樓梯左邊的寶箱就是流沙荒漠的地圖。

若從得到大刀的房間往上走的話，該房間的右邊有金蛇鞭。而若從一開始到達地點的下方通道走去，從洞口進去的話，會到拿金蛇鞭的房間，從上面的門進去，再往左走，會看到下方有石塊擋住寶物，左邊的寶箱則是血玲瓏。



流沙荒漠

這裏因為過於炎熱，所以必須要等到七月份之後才能去。一到該地時就看到有一個地下入口被石頭擋住，先不要打開進去，這一層的畫面到處走就可以找到冰山島地圖。之後再開啓岩塊進入地道（將滑鼠移到岩石和地道的空隙按左鍵），在該層的寶箱中可以得到水靈珠，該珠的功能是可以使火熄滅並且走於岩漿之上。



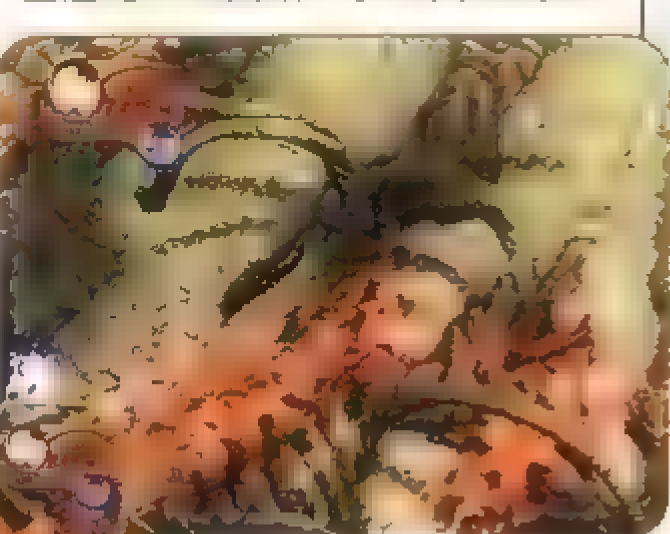


而在『山窮水盡無路』的牌子右邊，有一個骨頭和石頭，那裏則有一個跳躍點，可以到十里坡得到火靈珠。有了火靈珠，在冬天也可以進入冰山島。火靈珠的功能就是溶解冰塊，並且於冬天時可以進入冰山島。



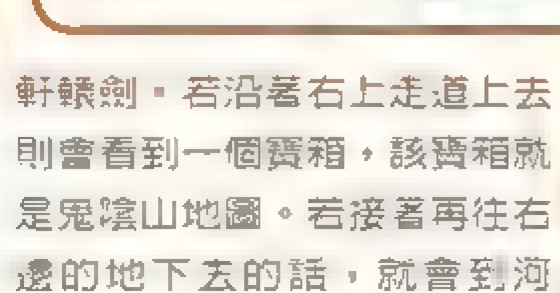
火麒麟洞

這一個迷宮裏面幾乎都是一條路，到達之後，往左上方走，到了下個畫面再往左下方走，然後再往左上方，這時會看到有一個入口被火擋住，不用理會，繼續往上走，走著走著會看到一條藤蔓，從藤蔓上去，就會看到有一個像廟堂的地方，往上的坡道路上有很多火，左邊有一個寶箱，那個寶箱就是雷靈珠，使用該珠不但可以消除擋路的岩石，裝備在身上還可以不怕變成寶箱的妖怪偷你的東西。在消除了火進入廟口，沿著唯一的路走會看到前面有兩堆火，這個畫面的左方走道盡頭有傳送點可以傳到十里坡得到軒轅劍。若沿著右上走道上去則會看到一個寶箱，該寶箱就是鬼陰山地圖。若接著再往右邊的地下去的話，就會到河邊，可以得到天蛇杖。



冰山島

這裏如果到了十月就因為天氣過於寒冷而無法進入（如果有火靈珠就可以進去），到達該地後，左邊有一個洞口，右邊則有通道，往右邊走，會看到一個冰塊擋住的路以及洞口，從洞口進入，會到另一個類似的畫面，不過這時是在下方，往右邊走，會進入另一個畫面，有洞口以及石塊擋住的地方，這時從洞口進入的話就會到一個奇特的地形，那裏的寶箱就有火麒麟洞的地圖。



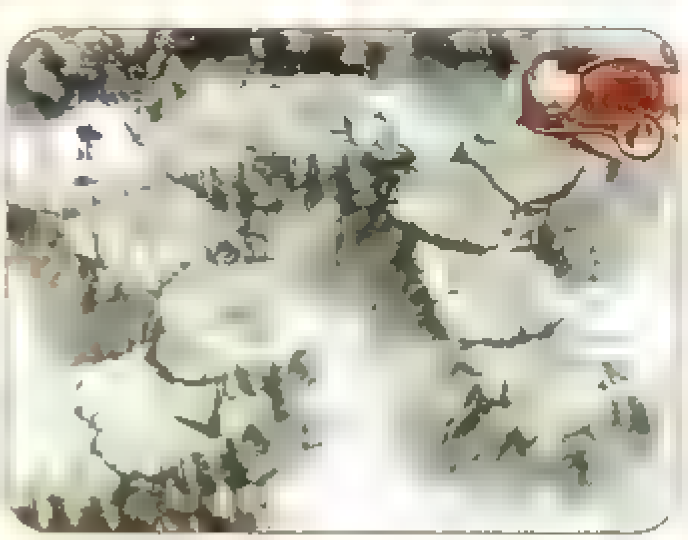




1層 鬼陰山

這個地圖其實也不會很大，只是相同的地形非常的多，一不小心就會迷路，在這裏可以得到聖靈珠以及麒麟手套和鬼頭杖以及無塵劍等寶物。

到達該地之後會看到一座橋以及一棵樹。從左下方通道進入，會走到河邊，上面有一個牌子，走到牌子旁掉進去後，會到一個和剛才起始點很相同的地方，不過這裏沒有樹。在這裏的寶箱可以得到麒麟手套。這個橋有一個缺口，變小之後從缺口掉下去，會到一個類似神



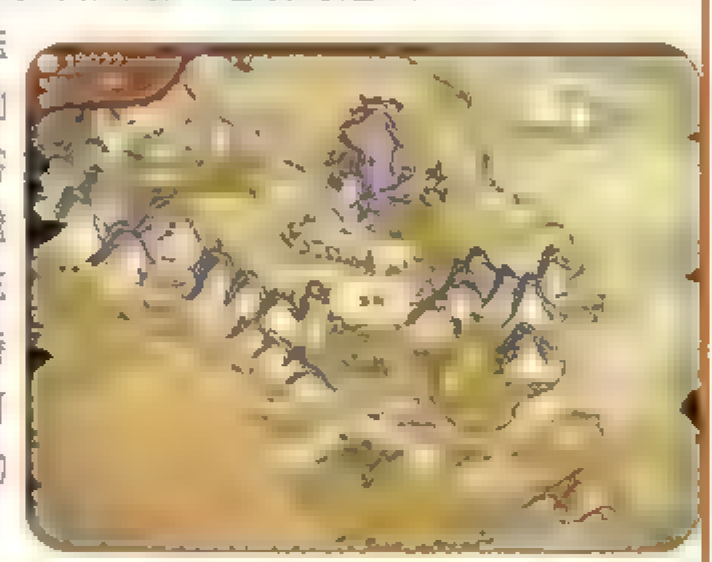
殿前的地方，這裏有一座橋，而寶箱中則有無塵劍，再從這座橋的缺口掉下去，在左方懸崖處有一個傳送點會傳到蛤蟆谷，在這裏可以得到聖靈珠，有了聖靈珠之後，使用時可以看到地上所有的機關，甚至傳送點都會顯示出來。而裝備的話，則有５０％的機率機關不會啓動。

而若在拿麒麟手套的地方往右下方走的話，就會來到一個橋上有石頭和有一個牌子的地方，在左上方的角落有傳送點到冰山島，可得到天蛇杖。

0層 盤湖底

這個地方只有特定的時間才能夠進來，而且一年只有兩三天，也就是盤湖漲潮的時候。而這個時間也就是在八月七日到八月九日之間，由於裏面有石塊以及冰塊的阻礙，所以最好可以拿到察雷珠以及火靈珠之後再進入。

進入的方法是在八月七日到八月九日之間客棧收工後至盤湖，在船的左舷處走走看，這時就會有跳躍點可以進入盤湖底的迷宮了。





客棧總共可以升五級，其資金來源就是平常的住店以及用飯，而住店更是有許許多多的故事會發生，而隨着故事的發展，住店的人數也會愈來愈多，這時若不擴建客棧的話，可是有許多故事會無法看到的，而除此之外，踢館以及包場等等情節也都不時會上演，而這個遊戲中更有四個人會加入客棧的經營，到底是那四個人呢，現在就來為各位一一介紹一下。

有的人會因為不滿或其他原因來踢館，但時間都是固定的。只要能夠戰勝踢館的人，不但聲望可以提高２０，還可以得到菜譜以及挑戰者使用的兵器。所以在知道有人會來踢館之前先裝上攻擊力比較高的武器，以便放菜不成時也可以快速地



擊倒敵人。現在為各位介紹一下固定會踢館的時間以及人和菜色。

時間	[illegible]	菜色	難度
１／１２	丁香蘭	臘八粥	易
２／２	蓋羅嬌	蜜炙火腿	易
３／１	李鳳	桂花酒	易
４／１	韋小寶	韭菜炒大蔥	易
５／１０	洪七公	炸蜈蚣	中等
６／９	黃蓉	好逑湯	中等
７／１０	李尋歡	狀元餃	中等
８／１２	楚留香	蟲草雙荟鴨	難
９／６	丁香蘭	玫瑰櫻桃粥	難
１０／５	蓋羅嬌	五寶花蜜酒	難
１０／１０	黃蓉	玉笛誰家聽落梅	難
１１／５	李鳳	御帶蝦仁	中等
１１／９	李尋歡	龍膏酒	難
１２／６	韋小寶	茯苓花彫豬	中等
１２／１０	楚留香	佛跳牆	中等

包場是最好賺的，不過做菜的速度也要快才行。不然包場失敗的話聲望可是會降低的。所以在包場的日子快到之前最好將菜單調整一下，順便將廚師們的裝備調成易於烹飪的裝備。另外，因為包場的日子都已經固定，所以當天如果不同意包場的話，也不會有人來住宿，切記。

	金額	菜數
6／4	6000	40道菜
9／3	8000	60道菜
12／6	10000	80道菜

在這個遊戲中陶梓是一個很重要的人物，因為他每初一初八都會來客棧住，並順便帶一些東西來給主角選購，其中也有一些得不到的菜譜。另外，若在迷宮中得到什麼東西又不想送給三位女主角增進感情的話，也可以賣給陶梓。在這裏就告訴大家一下什麼時候賣什麼東西吧！

住宿日	
1／1	水果、山藥、枸杞、絹花
1／8	山藥、水果、蓮子、香袋
2／1	枸杞、水果、哈士蟆、（火腿冬瓜湯）
2／8	蓮子、枸杞、雪蓮、銅鏡
3／1	髮菜、水果、山藥、髮結
3／8	魚翅、水果、蓮花、（銀絲卷）
4／1	山藥、鮮花、甲魚、女媧石
4／8	蟲草、山藥、八仙石、（牡丹生菜）
5／1	甲魚、蟲草、哈士蟆、（太極豆腐）
5／8	蛇蟲、草雪、運舍利子
6／1	雪蓮、山藥、神草結、（橘子鍋蓋）
6／8	哈士蟆、水果、山藥、（眉毛酥）
7／1	木耳、蘑菇、髮菜、魔法水晶
7／8	蘑菇、蟲草、木耳、（冬菇鳳爪湯）
8／1	髮草、蘑菇、蟲草、珊瑚
8／8	魚翅、蘑菇、木耳、（西湖醋魚）
9／1	燕窩、魚翅、白玉鐲
9／8	蟲草、髮菜、木耳、天蠶絲帶
10／1	水果、蓮子、哈士蟆、（荷花豆腐）
10／8	山藥、髮菜、燕窩、珍珠戒指
11／1	鮮花、魚翅、蟲草、（麻婆豆腐）
11／8	蘑菇、人參、哈士蟆、翠玉金釵
12／1	枸杞、燕窩、魚翅、（雞血圈子）
12／8	草藥、蟲草、髮菜、光紗天衣

●四個其他客棧人員的招募方法

在客棧之中一共可以有四位表演的人員，所表演的分別是雜耍、說書、吟唱以及跳舞，每一個人都有一段不同的故事。當然，要這些人加入營運，得要花上不少的費用，而且有些還得費上一些工夫，至於有什麼效果呢？聽說是有招募客人的效果啦，筆者只知道這些人來了以後，客人多到來不及上菜，只能說在氣派的客棧中少不了這些人囉。在這裏就介紹一下每一個人加入的方法以及所須要的資金吧！

＊雜耍人員－熊煨＊

雜耍人員熊煨是第一個會加入客棧營運的人。而他一開始在客棧開工沒多久就會來光顧，總是會談一些關於雜耍的事情，不過加入的關鍵在於８／８日和９／１日時，８／８日讓熊煨住店之後去找他談話，這時主角會失去24000元，然後在９月１日時，熊煨會來住一天，然後這天要去找他說話，並指責他偷了錢，這時便可以選擇要不要讓他以工作來償還，如果可以的話他就會在這裏工作，而這筆錢就是他的工錢啦。如果不可以的話他就會退還拿走的錢。

＊舞姬－黨伽＊

說起黨伽的身世還真是可憐，為了妹妹，最後還把自己都賣了，是個非常想念咖哩飯的女孩，關鍵日是在９／１５日，這天她也只是來住一天，並且會說要不要買他在店裏工作，代價是50000元。

＊苦命藝旦－湯香澤＊

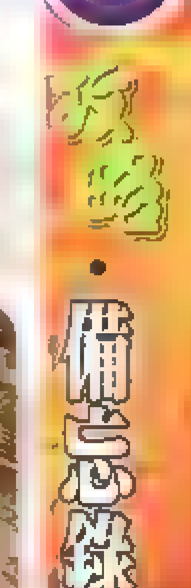
原本是一位紅極一時的名旦，詩詞才藝樣樣皆備，只是因為被人始亂終棄，於是主角就勸她把薄情人的事蹟寫成曲子來唱，贊助的費用是12000元。關鍵日是在１１／１日。

＊說書人－姜斯廉＊

原本是一介忠臣，只是因為被人誣陷，被判處死刑，後來被李逍遙之父李三思所救，從此感念其恩，加上志氣無法申張，故決定在客棧說書以明志，關鍵日是１２／１日，代價是9000元。

住宿事件可以說是整個遊戲的重心之一，每個人來住宿時都有一段故事會發生，而有時也會因為和這些人談話而得到意想不到的物品。此外，有一些選項對話的不同也有可能影響到後面的劇情，在這裏為各位簡單介紹。





1月份

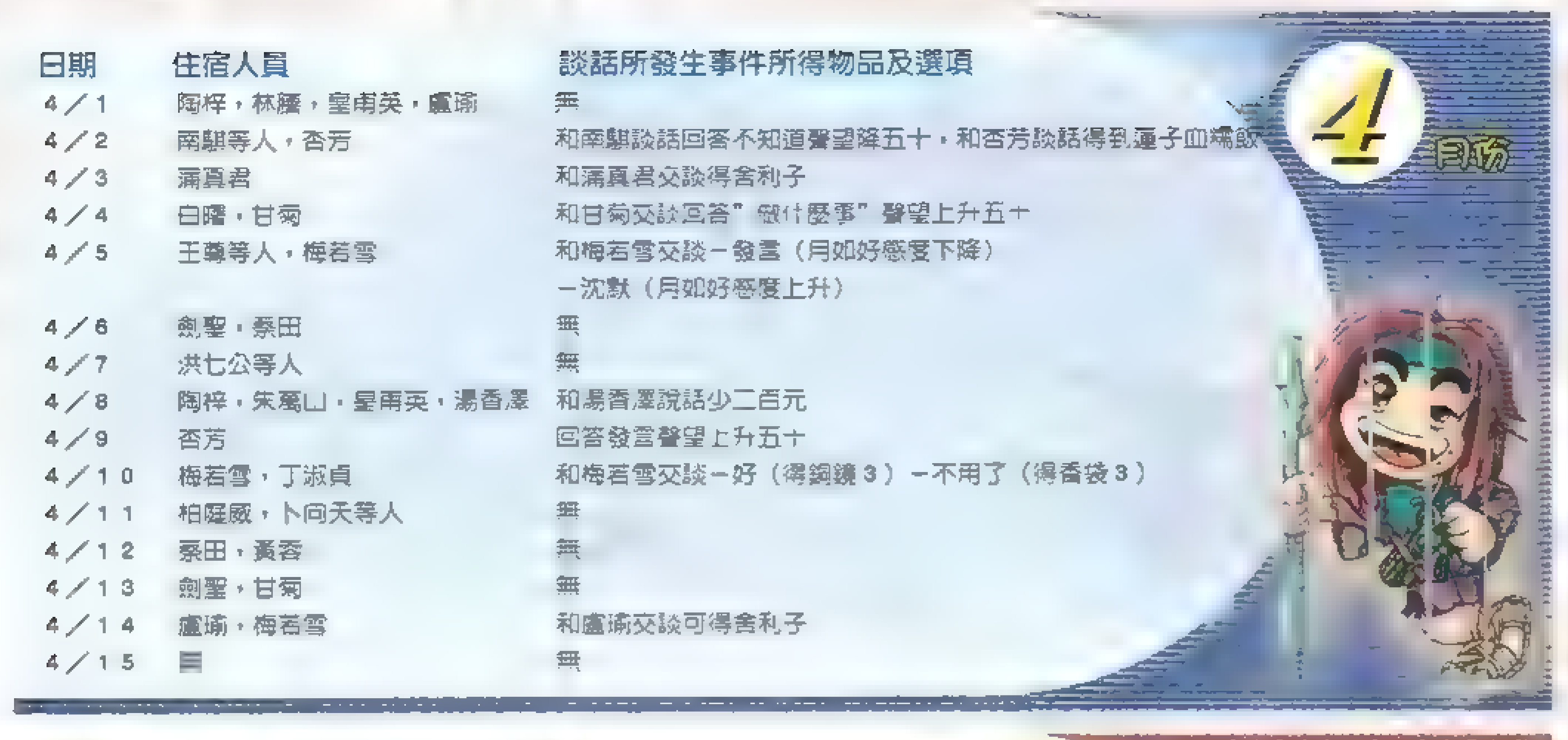
日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
1／1	麥磊，陶梓	無
1／2	石竹等人	無
1／3	齊誠等人	無
1／4	婁素萍等人	無
1／5	狄嬙等人	無
1／6	梅若雪，房大鵬等人	無
1／7	房靖安，賀清文	和房清安交談得金豆翡翠易
1／8	陶梓，石竹等人	無
1／9	熊猥，狄嬙等人，范棠	無
1／10	林膳等人	回答見過－得到千萠肉絲，聲望．50，回答沒見過則什麼都沒有
1／11	食神，蒲真君，林勤等人	無
1／12	貝堅，耿娘等人	貝堅賣雪蓮，九個五千元
1／13	王尊等人，石竹等人	和石竹交談－好（得到山棗十七個，失去880元） －不要（得到山棗十七個以及山藥烤魚，失去290元）
1／14	宋萬山	無
1／15	楚留香，蘇棗，秦飛龍等人	無

2月份

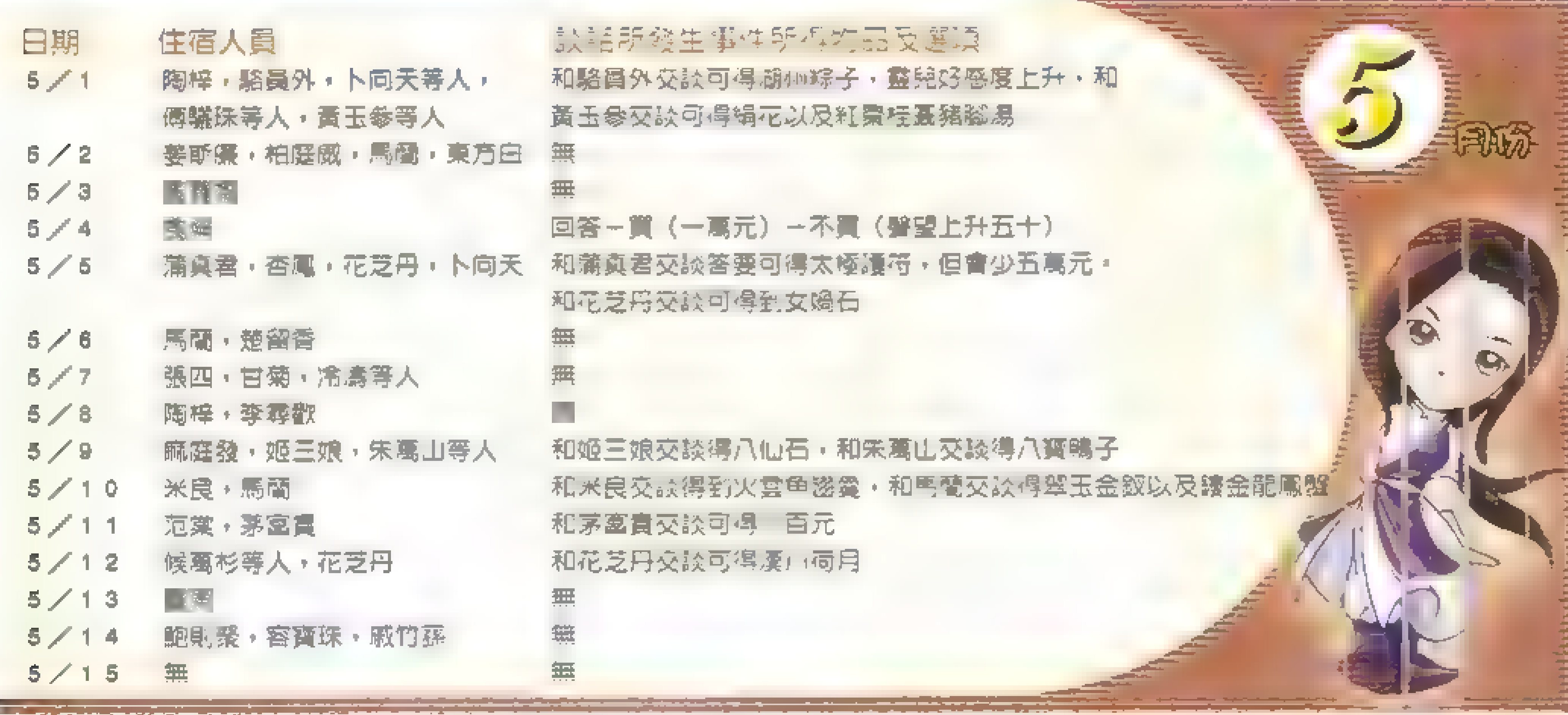
日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
2／1	陶梓，婁素萍等人	和婁交談－回答好（月如好感度上升） －回答有道理（好感度下降，得到翠纏雞）
2／2	皇甫英，艾巧顏	無
2／3	龍景等人	無
2／4	杏芳，狄嬙等人	無
2／5	艾巧顏，米艮	和米艮交談得油爆雙脆
2／6	黨伽	無
2／7	無	無
2／8	陶梓，韓大夫，時丹，廣緣	無
2／9	艾巧顏	無
2／10	蘇蘋	無
2／11	賓雯，宋萬山等人	無
2／12	無	無
2／13	韓大夫，賈玉参	無
2／14	白曜，艾巧顏	和艾巧顏交談－有（得到茅台酒）－無（沒）
2／15	無	無

3月份

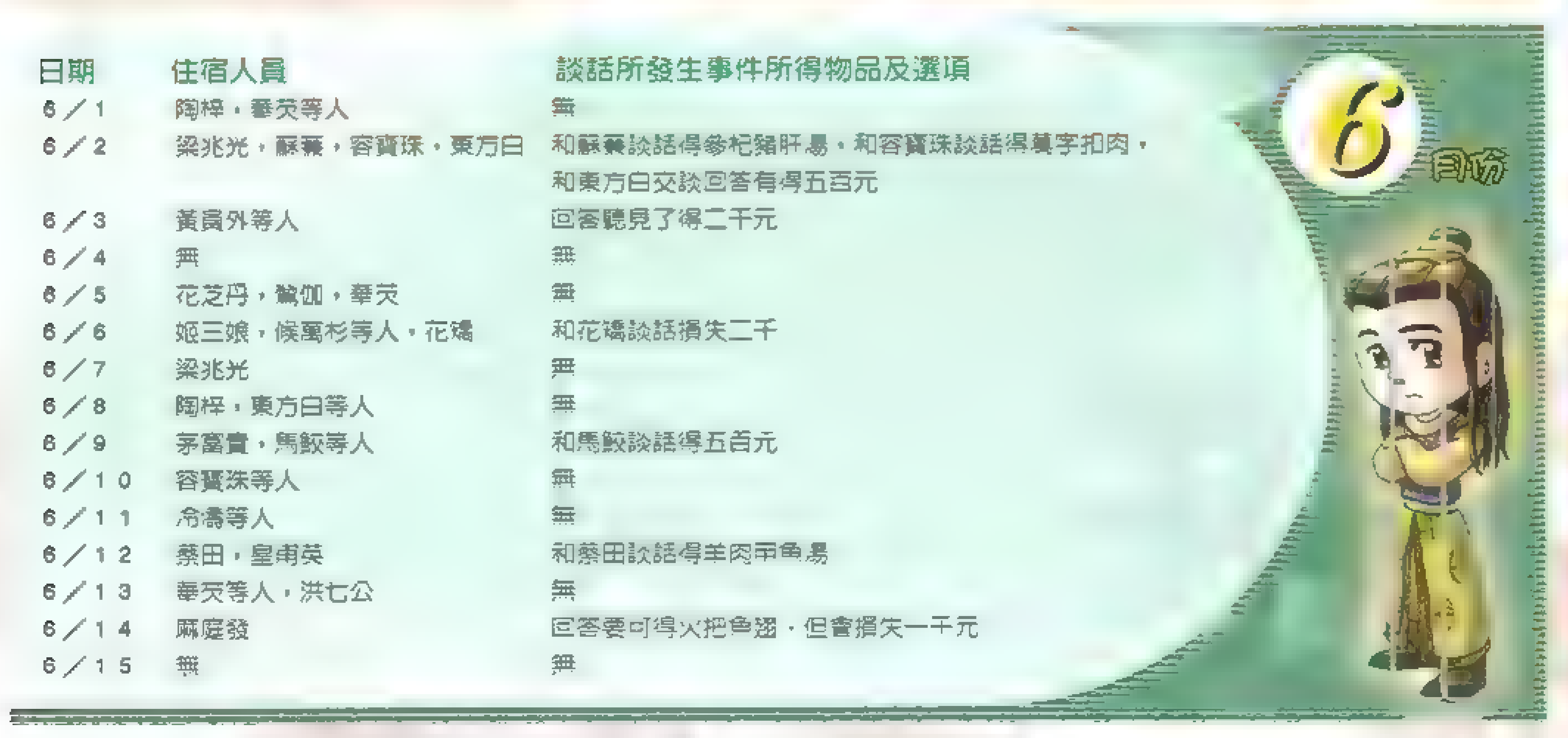
日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
3／1	陶梓，范棠，盧瑜	和范棠交談得到麵餅
3／2	蒲真君，黃員外等人，黨伽	和黃員外交談－行（得到白玉龍紋佩）－不行（得到紅梅珠香） ，和黨伽交談－像胡椒嗎（沒）－妳生病了（得到蚝仔粥）
3／3	無	無
3／4	南騏等人，熊猥，丁貞叔	和南騏交談得到孫角四寶易
3／5	食神，姜斯廉，李尋歡	和食神交談得虎骨酒，和李尋歡交談回答休息得到五百元
3／6	韓夢慈，龍景等人	和龍景交談，回答沒錯可以得到小長春
3／7	甘菊	無
3／8	陶梓，丁香蘭，馬駿等人	和丁香蘭交談減一百元
3／9	盧瑜，時丹等人，廣緣等人	無
3／10	高芊品等人，白曜，胡飲酌	和胡飲酌交談聲望減10
3／11	駱員外，羊屹	無
3／12	韓夢慈	無
3／13	柏庭威，黨伽	和黨伽交談減一百元
3／14	姜斯廉，丁淑貞，林膳，南騏	和姜斯廉交談回答是得到五千元加太極護符
3／15	米艮，丁香蘭	和丁香蘭交談回答還好可和所有人好感度上升



日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
4／1	陶梓，林騰，皇甫英，盧瑜	無
4／2	南艷等人，杏芳	和南艷談話回答不知道聲望降五十，和杏芳談話得到蓮子血糯飯
4／3	蒲真君	和蒲真君交談得舍利子
4／4	白曙，甘菊	和甘菊交談回答"做什麼事"聲望上升五十
4／5	王尊等人，梅若雪	和梅若雪交談－發言（月如好感度下降） －沈默（月如好感度上升）
4／6	劍聖，蔡田	無
4／7	洪七公等人	無
4／8	陶梓，朱萬山，皇甫英，湯香澤	和湯香澤說話少二百元
4／9	杏芳	回答發言聲望上升五十
4／10	梅若雪，丁淑貞	和梅若雪交談－好（得銅鏡3）－不用了（得香袋3）
4／11	柏庭威，卜向天等人	無
4／12	蔡田，黃香	無
4／13	劍聖，甘菊	無
4／14	盧瑜，梅若雪	和盧瑜交談可得舍利子
4／15	[illegible]	無



日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
5／1	陶梓，駱員外，卜向天等人， 傅驍珠等人，黃玉參等人	和駱員外交談可得胡椒餅子，靈兒好感度上升，和 黃玉參交談可得綿花以及紅棗桂圓豬腦湯
5／2	婁耶儂，柏庭威，馬蘭，東方白	無
5／3	[illegible]	無
5／4	[illegible]	回答－買（一萬元）－不買（聲望上升五十）
5／5	蒲真君，杏鳳，花芝丹，卜向天	和蒲真君交談答要可得太極護符，但會少五萬元， 和花芝丹交談可得到女媧石
5／6	馬蘭，楚留香	無
5／7	張四，甘菊，冷濤等人	無
5／8	陶梓，李霖歡	[illegible]
5／9	麻庭發，姬三娘，朱萬山等人	和姬三娘交談得八仙石，和朱萬山交談得八寶鴨子
5／10	米良，馬蘭	和米良交談得到火雲鱼翅羹，和馬蘭交談得翠玉金釵以及鑲金龍鳳盤
5／11	范棠，茅富貴	和茅富貴交談可得 百元
5／12	候萬杉等人，花芝丹	和花芝丹交談可得廣[illegible]荷月
5／13	[illegible]	無
5／14	鮑則棠，容寶珠，戚竹霖	無
5／15	無	無



日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
6／1	陶梓，華芡等人	無
6／2	梁兆光，蘇蘘，容寶珠，東方白	和蘇蘘談話得參杞豬肝湯，和容寶珠談話得萬字扣肉， 和東方白交談回答有得五百元
6／3	黃員外等人	回答聽見了得二千元
6／4	無	無
6／5	花芝丹，鴦伽，華芡	無
6／6	姬三娘，候萬杉等人，花嬌	和花嬌談話損失二千
6／7	梁兆光	無
6／8	陶梓，東方白等人	無
6／9	茅富貴，馬鮫等人	和馬鮫談話得五百元
6／10	容寶珠等人	無
6／11	冷濤等人	無
6／12	蔡田，皇甫英	和蔡田談話得羊肉雨鱼湯
6／13	華芡等人，洪七公	無
6／14	麻庭發	回答要可得火把鱼翅，但會損失一千元
6／15	無	無





7月份

日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
7／1	陶梓，蘇蘇，游若甜，羊早，傅靈玫	無
7／2	韓大夫，鮑則聚	和韓大夫交談，回答－是（得松仁馬蹄粥）－不是（聲望上升五十）
7／3	胡飲酌	得燻炮鰻，損失二百元
7／4	辛隼等人	無
7／5	米良，游若甜	和游若甜談話可得當歸鴨
7／6	范棠	可得蟹粉湯包
7／7	鮑則聚	無
7／8	陶梓，茅富貴，胡飲酌	和茅富貴交談可得翡翠火燒，和胡飲酌交談可得珍珠戒指
7／9	游若甜，臧竹孫等人	無
7／10	石竹等人	得到雪映參鮑湯，回答－要（得五百元）－不要（得二百元）
7／11	韋小寶，湯香羣	和韋小寶談話回答"你是高人"損失一千元，和湯香羣談話得雪耳百合湯
7／12	蕭劍虹，卜向天等人	和蕭劍虹談話得八十元
7／13	熊猥，李鳳	和熊猥談話－拿東西頂（得絹花十個） －算了（聲望上升五十），和李鳳談話得五十元
7／14	皇甫英，蕭富貴，孟羅嬌	和孟羅嬌談話得蝶草結
7／15	無	無

8月份

日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
8／1	洪七公，熊猥，陶梓， 柔飛龍等人，游若甜，黃膏等人	和洪七公談話回答成為大俠聲望上升二十
8／2	盧緣等人，駱員外	和駱員外談話損失一千元
8／3	蕭劍虹，秉方白等人	無
8／4	辛隼等人，黃員外等人	和辛隼談話失去雪蓮，得二千元
8／5	董海磨等人，寶爽	和寶爽談話回答要得玉尖麵，損失一千元
8／6	唐霖等人	無
8／7	麥磊，黃蓉	和麥磊交談選擇"畢昉傳是誰"可得蒜燒鮑魚，和黃蓉交談損失五千元
8／8	陶梓，熊猥，盧緣	和熊猥交談損失二萬四千元（讓熊猥加入必要條件）
8／9	無	無
8／10	辛隼等人，董海磨等人，高千呈等人	和辛隼談話，選擇不去得珍珠戒指
8／11	韓夢慈，鮑則聚	和鮑則聚交談得燒胡上素，回答－不認識（月如好感度下降） －廚師（聲望上升十），和韓夢慈交談（九月四日得到物品的關鍵）
8／12	遲明香，夏素萍等人	無
8／13	蕭劍虹，華茨等人	無
8／14	段調鼎，遲明香	無
8／15	無	無

9月份

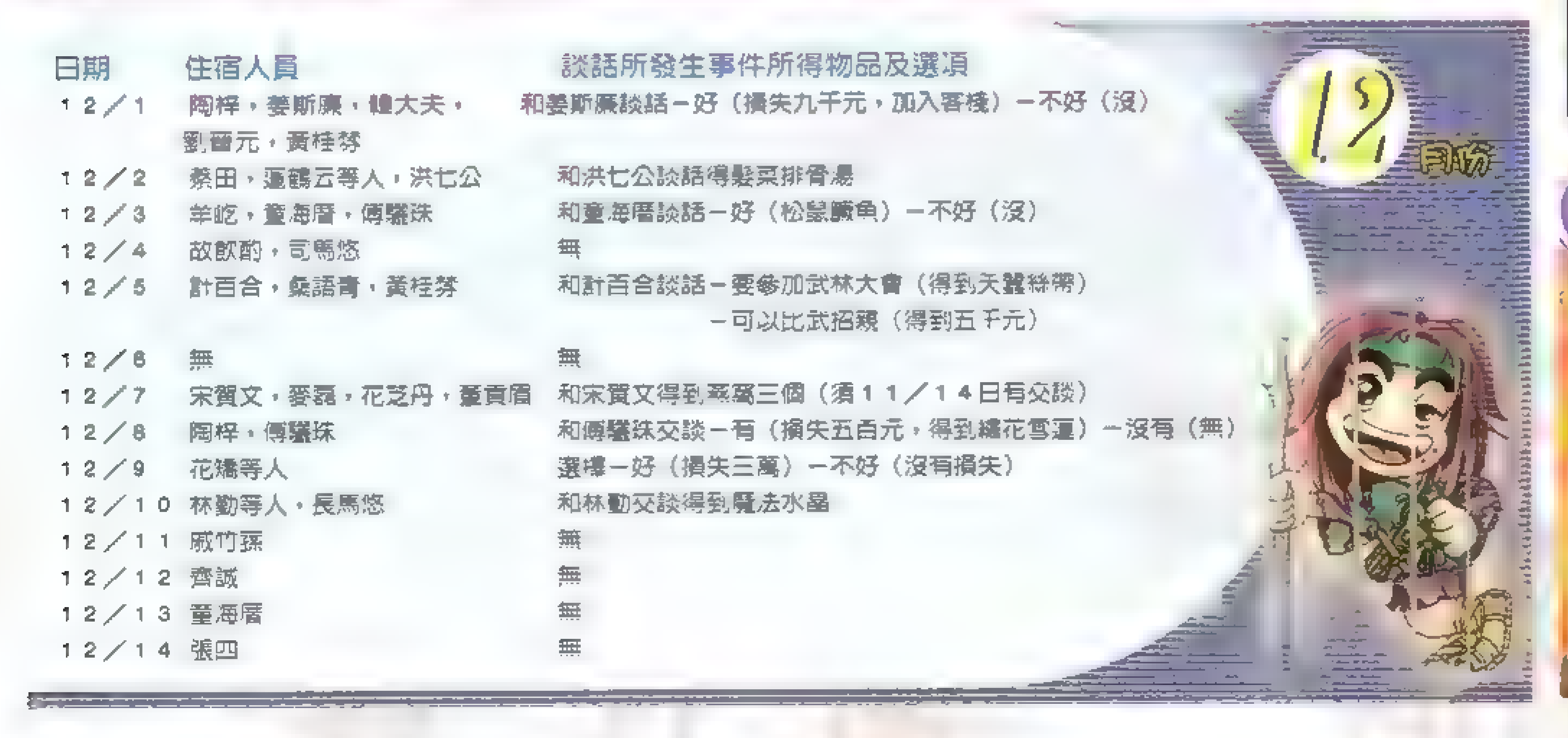
日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
9／1	陶梓，麥磊，熊猥，黃膏等人	和熊猥談話－好（成為客棧一員） －不好（拿回二萬四千元），和黃膏交談可得杏仁豆腐
9／2	花嬌，黃玉參	和花嬌談話損失三千二百元
9／3	無	無
9／4	張四，韓夢慈	和張四交談得蒲雪黃魚，和韓夢慈交談－好（得到草藥十個，人參 五個，雪蓮一個）－回答不好（得到杞葉蛋粥，聲望上昇五十）
9／5	厲庭發，姬三娘，黃蕭等人	和厲庭發交談選擇行得二千元，聲望下降五十
9／6	[illegible]	無
9／7	李鳳，齊誠	無
9／8	陶梓，杏芳，韋小寶	和杏芳交談得光紗天衣，和韋小寶交談損失一萬元
9／9	湯香羣	無
9／10	貝堅，黃堅，林勤，公孫享等人	貝堅賣十五個毒草要五千元
9／11	李尋歡	無
9／12	王尊等人，梁兆先	和王尊交談得蟹粉獅子頭
9／13	段調鼎，冷濤等人	和段調鼎得清湯烏魚蛋
9／14	候萬杉等人，謝品等人	無
9／15	驚伽	回答好損失五萬元，但驚伽會加入客棧

10月份

日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
10／1	陶梓，柏庭威，戚竹蓀	和戚竹蓀交談可得水龍棋子
10／2	劍聖，公孫享	無
10／3	湯香澤，秦飛龍等人	和湯香澤交談選擇"……"聲望上升十，損失一萬，和秦飛龍交談得明爐烤乳豬
10／4	謝品等人	無
10／5	黃員外等人	無
10／6	梁兆光，貝堅	和梁兆光交談可得紅燒獅子，貝堅賣三十個髮菜要五千元
10／7	食神	珍珠戒指
10／8	陶梓，宋賀文，董貢眉等人	無
10／9	桑語青，夏素萍等人，公孫享	無
10／10	寶庚，劉留元	無
10／11	洪七公，蕭劍虹	和洪七公交談得春白燴鴨舌，和蕭劍虹談話回答不信得韭菜 鴨羹
10／12	盧綠等人	無
10／13	許百合，時丹，謝品等人，雷冠漁	和許百合交談得珊瑚耳環，和時丹交談選擇下跌聲望下跌二十，和雷冠漁交談得五百元
10／14	黃桂芬等人，盧鶴云等人	無
10／15	無	無

11月份

日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
11／1	陶梓，羊屹，湯香澤	和羊屹交談－知道（得一千元，聲望下降五十）－不知道（沒事）和湯香澤交談－我付（損失一萬二千元，加入客棧）－一般工錢（沒事）
11／2	龍景，馬蛟	和龍景談話得到八珍鍋，損失一千元
11／3	姜斯廉，劉留元	和劉留元交談－發言（損失五百，得魔法水晶）－沉默（沒事）
11／4	林膳等人	無
11／5	宋賀文，董貢眉等人，雷冠漁	和雷冠漁交談得五香烤
11／6	麻庭發，時丹等人	和麻庭發交談聲望上升五十，和時丹交談得童子少駝峰
11／7	貝堅，許百合	貝堅賣魚翅二十個五千元，和許百合談話得到蕎菜干貝羹
11／8	陶梓，羊屹，盧鶴云，黃桂芬	和羊屹談話得銀湖雪蛤
11／9	段調鼎，候萬杉，雷冠漁	和雷冠漁談話得雪蓮
11／10	龍景	無
11／11	食神，王尊等人，司馬悠	和食神談話－知道（沒）－不知道（海鮮時蔬湯），和司悠交談得枸杞肚片湯
11／12	無	無
11／13	齊誠，雷冠漁	無
11／14	米良，宋賀文，董貢眉，許百合	和米良談話－皇上怎會見你（沒）－你有辦法治好皇上的病？（薏蔻綠豆湯），和許百合談話得五百元
11／15	無	無



日期	住宿人員	談話所發生事件所得物品及選項
12／1	陶梓，姜斯廉，鍾大夫，劉留元，黃桂芬	和姜斯廉談話－好（損失九千元，加入客棧）－不好（沒）
12／2	蔡田，盧鶴云等人，洪七公	和洪七公談話得髮菜排骨湯
12／3	羊屹，童海層，傅驪珠	和童海層談話－好（松鼠鱖魚）－不好（沒）
12／4	故飲酌，司馬悠	無
12／5	許百合，桑語青，黃桂芬	和許百合談話－要參加武林大會（得到天蠶絲帶）－可以比武招親（得到五千元）
12／6	無	無
12／7	宋賀文，麥磊，花芝丹，董貢眉	和宋賀文得到燕窩三個（須11／14日有交談）
12／8	陶梓，傅驪珠	和傅驪珠交談－有（損失五百元，得到繡花雪運）－沒有（無）
12／9	花橘等人	選擇－好（損失三萬）－不好（沒有損失）
12／10	林勤等人，長馬悠	和林勤交談得到魔法水晶
12／11	戚竹蓀	無
12／12	齊誠	無
12／13	董海層	無
12／14	張四	無

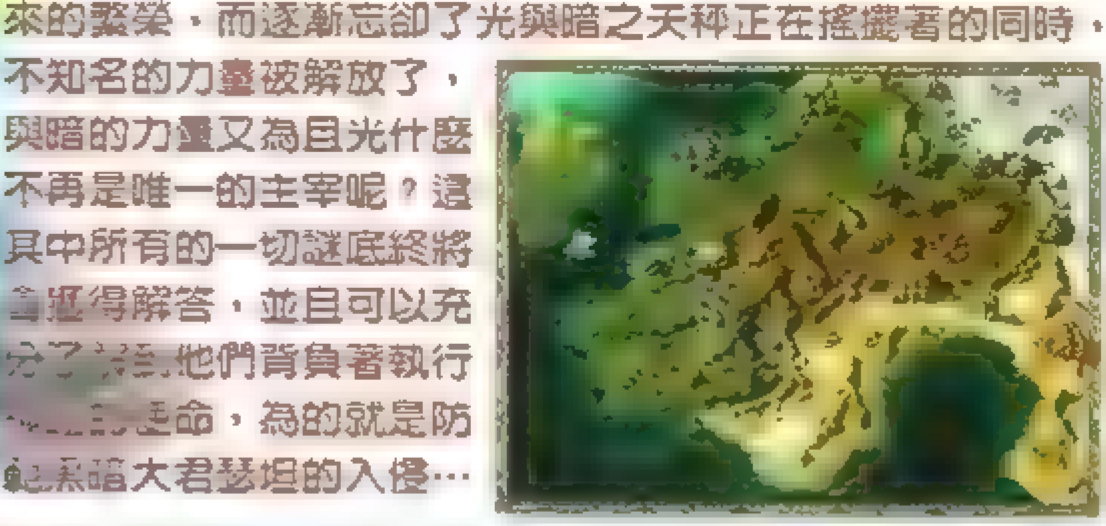
仙劍客棧

攻略‧備忘錄

熾炎傳說

◎李赤宇

奧斯維德家族，曾經在距今非常遙遠的年代裡，有著締造出聖凱羅那帝國光榮史頁的輝煌戰績，然而身為守護者家族的奧斯維德一族，到底又為什麼不知名的原因，需要耗費千百年的光陰在這個島上訓練出一批又一批的守護者呢？此刻，人們正沉迷於和平所帶來的繁榮，而逐漸忘卻了光與暗之天秤正在搖擺著的同時，不知名的力量被解放了，與暗的力量又為且光什麼不再是唯一的主宰呢？這其中所有的一切謎底終將會獲得解答，並且可以充分了解到他們背負著執行的使命，為的就是防範黑暗大君瑟坦的入侵…



第1章 任務之旅

第一關主要的任務就是認識索達納茲大陸上的部分生物，而在這個場地的所有敵人幾乎都只會攻擊艾理斯。不過，因為是剛開始的關係，所以敵人都很弱，玩家可盡量使用各種方法以便試探出攻擊目標的實力，而主角艾理斯的哥哥畢維斯則會在遊戲進行時邊介紹未來將出現的所有種族，這時玩家只要進行到畢維斯介紹過幾乎所有的種族後就算完成此關任務。



玩家需從了解索達納茲大陸上的敵人種類開始。

第2章 波爾賽敵襲

玩家到達波爾賽港之後就可以在畢維斯的帶領下來到鎮上，而波爾賽港的鎮上除了有各式各樣的商店，還有一座可供練功及賭博的競技場，有興趣的玩家可以自行前往。不過玩家在進入戰場之前別忘了替艾理斯和畢維斯添購一些基礎裝備，並且要記得多買一套裝備先放著，因為在這個遊戲中的新角色加入隊伍時，身上是沒有任何裝備品的。



玩家可以經由這個說明介面來了解遊戲資訊。

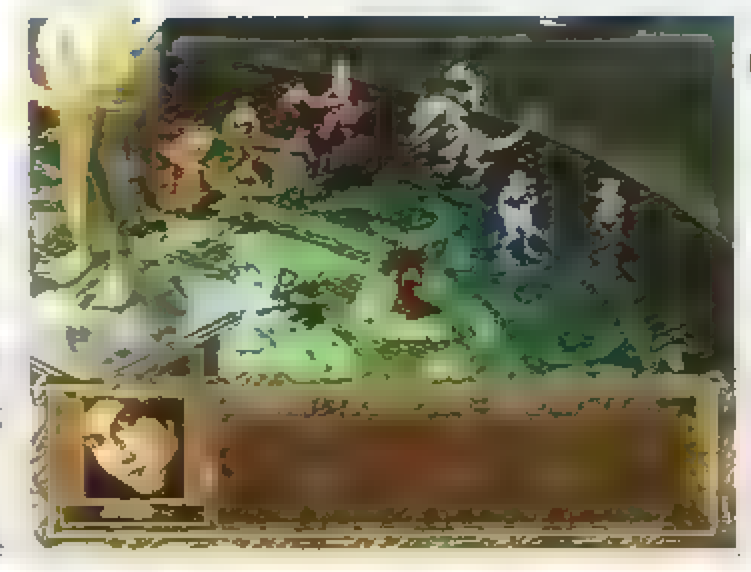
接著在這個關卡的戰鬥開始時，會出現一個奇特的獨眼怪法師，而他會不停地在每個回合中放出蟲子。因此玩家要注意的便是他會在此放出多達4次的蟲子大軍，而其中以螳螂最為厲害。另外當海尼爾出現時由於身上都沒有任何裝備，所以玩家就可將之前購買的那一套裝備給他使用，這樣一來才會使得海尼爾比較禁得起敵人圍攻。雖然過不了多久那斯達和艾琳也會相繼出現，但是在戰鬥上並不會給予多大的幫助，且再加上到最後他們還是會離開戰場，因此玩家也不用太過理會他們。最後要提醒玩家的便是在這一場戰鬥中，玩家應盡量讓我方的主要角色來攻擊敵人，以便提昇主要角色的能力，到時才會有能力去競技場賭錢及鍛鍊。



那斯達的攻擊力不怎樣，但他還是想來個英雄救美。

第 3 章 議事廳之戰

在這場戰鬥開始之前，玩家最好是能夠在這城鎮的商店中，購買一些屬於法師的裝備，以及讓一些主要的角色在競技場中提升能力，並且順便賺取金錢以購買一些不足的裝備，待以上所述的事情辦完之後，便可放心的前往戰鬥了。

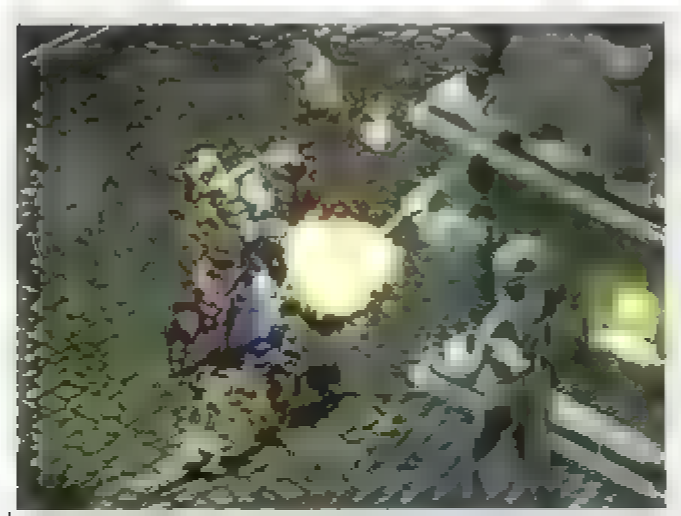


打到一半才知道這只是拖延戰術，真是為時以晚。

玩家會在進入戰鬥時，看到一些綠色地精與帶頭的藍色地精，以及還有一隻拿著鐮刀的魔族。而筆者在此所建議的作戰方式為面對一群地精時，可使用雷維斯的特技「破壞神之怒」來讓地精損失一些體力，然後再以肉搏系的角色攻擊即可輕易將之擊倒。緊接著在戰鬥的中盤時，議長奇特會主動加入，此時玩家就可將事前購買的法師裝備給他穿戴上，以免讓怪物趁隙殺死進而導致任務失敗。最後在面對魔族時，玩家可使用戰士職的「絕對必殺」等增加攻擊力的技巧對付就可將之消滅了。

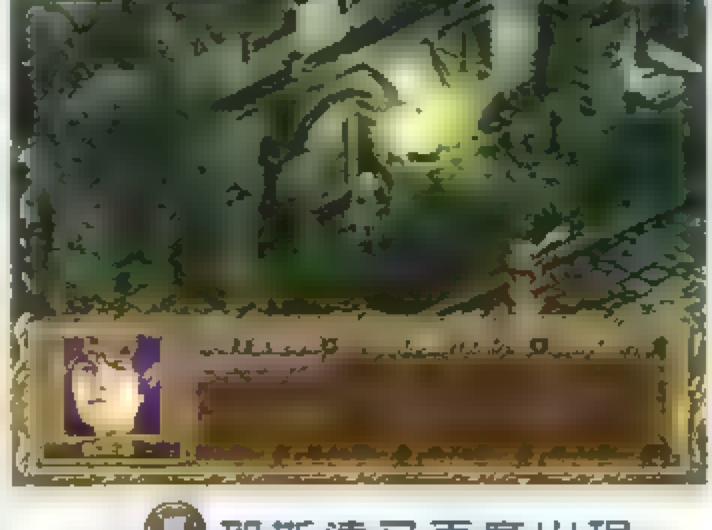
第 4 章 路程的序曲

玩家在進入戰鬥前還是一樣照往例在城鎮裏採購一番，並可從現在開始將多餘的金錢拿去道具店，並購買價值3000元的能量之藥和魔法之書，因為這兩種藥可以增加一名角色的HP及MP最大值，非常值得玩家投資。



最好是能夠利用魔法讓成群的敵人受創。

在進入戰鬥之後便可先到地圖左上角去救助修女艾琳，並消滅周遭所有包圍她的怪物，至於其中有一隻較為難纏的飛翼魔族，筆者在此建議玩家可多使用能增加我方角色攻擊力的技巧，如此一來就絕對可以輕鬆獲勝。至於地圖右下角的敵人因為並不會很難打，所以筆者在此就留給玩家自行發揮了，最後玩家只要幹掉所有的地精便可結束戰鬥了。



那斯達又再度出現並拯救艾琳。

第 5 章 亞羅城之亂

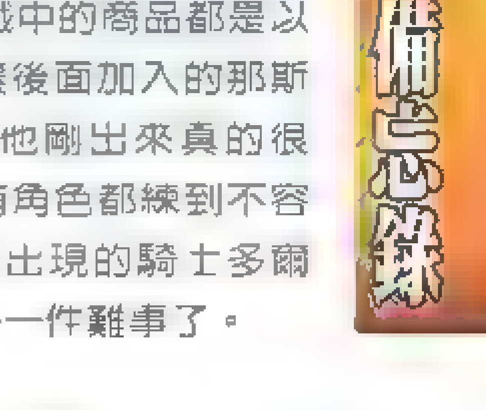
在戰鬥開始前，玩家還是得先去城鎮上採購一把弓和一套裝備，以及鍛練一下隊伍中的主要角色後再進入戰鬥。至於在這一個關卡的敵人大部分都很弱，因此比較值得玩家去注意的，就只有位於城門口出現的騎士多爾特而已。雖然位於此關的城門口以及城門兩旁的敵人會一直出現，不過路上的所有敵人都是出乎意料之外的好打，因此筆者建議玩家多花點時間在這一個關卡上練功。至於升級之後則最好是能夠將升級的點數加在攻擊力、防禦力以及魔防上面（因為遊戲在中期以後會較注重這三種數值），不過絕對不要將點數浪費在HP和MP上面，因為這兩樣數值只要用道具加就好了（如果買不到便先離開道具店再進去，因為遊戲中的商品都是以隨機形態出現）。還有千萬記得要讓後面加入的那斯達裝上裝備與大家一起練功（因為他剛出來真的很弱），最後等到我方在此出場的所有角色都練到不容易升級之後，再去殺掉位於城門口出現的騎士多爾特，因為此時要想幹掉他已經不會是一件難事了。



這裏出現的敵人可讓玩家不停練功以增強實力。



奮力一擊痛快的將多爾特打倒

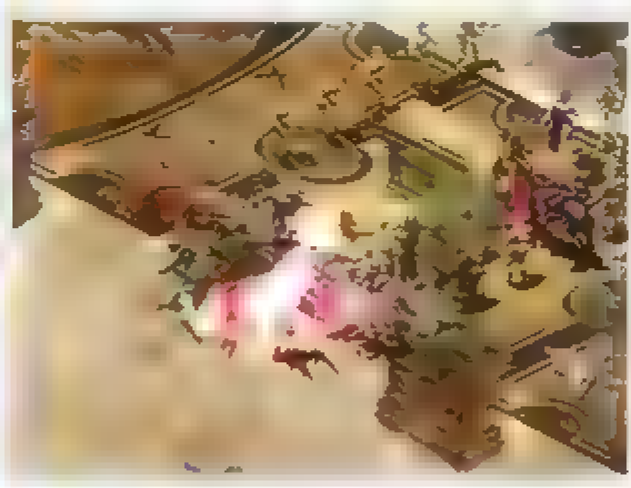


第6章 皇城之戰

在上一場艱苦的戰鬥中耗盡了體力的守護者兄弟，得知黑暗一方的摩里斯此時正在進行爭奪聖凱羅那帝國的帝位作戰計畫，而城內的將士們也在思考著到底要如何帶著克雷多四世逃難，因此守護者兄弟還是披星戴月的趕到了現場。從這種種的事件看來，這一關中的敵人大概就只有摩里斯較強而已了，而且玩家只需將摩里斯殺死即可順利過關。不過如果遲遲不殺他的話，他就會自動引發劇情並逃離戰場，雖然這樣一來玩家還是會過關，只不過如果讓劇情這樣演變的話，玩家會賺不到摩里斯的經驗值，所以玩家最好是能夠在一兩個回合以內便將他殺死，千萬不要讓他逃走以免白白浪費賺摩里斯經驗值得機會。



因為摩里斯的進攻，迫使克雷多四世撤退逃難。



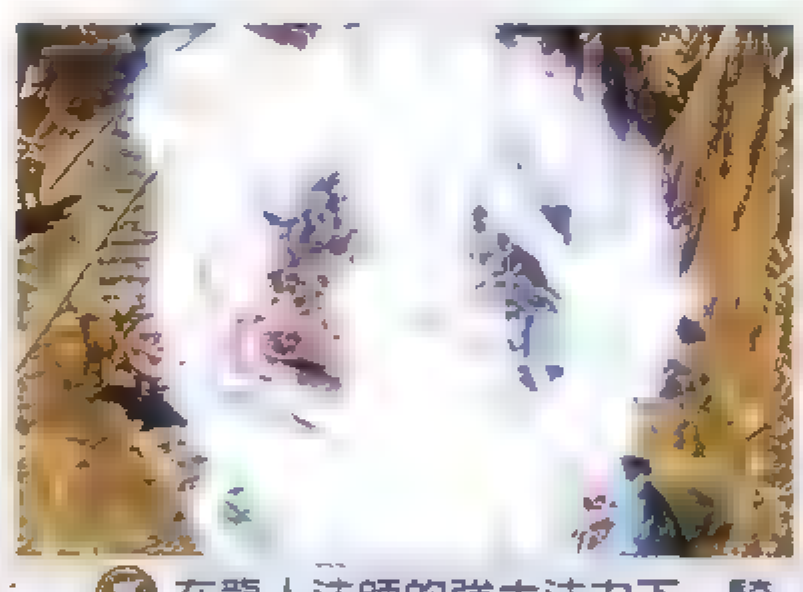
最好一擊就能夠殺死摩里斯，以免他逃跑。

第7章 自由的代價

這一關在出發前最好還是在競技場鍛練一下各個主要角色(因為有一個叫文達的新人)，那麼之所以要玩家待在競技場鍛練一下，其中的主要原因就是在於這一個關卡的後面會出現等級高達35級的陸斯恩和傑瑞德，這兩個傢伙都是遊戲到目前為止最強的角色，如果玩家能力不夠的話一定會陷入苦戰。另外玩家在與這兩隻怪物對戰時，尤其應該注意傑瑞德的「雷環閃電風暴」和陸斯恩的「破壞神之怒」這兩招，因為這會造成我方人員相當大的破壞(能力夠強的話例外)，所以玩家在此可以先行利用戰士職的「絕對必殺」技能將這他們消滅，接著再全力去對抗摩里斯以及巴奈特即可過關。



虎人的攻擊力很強，玩家務必小心應戰。



在龍人法師的強大法力下，騎士團恐難招架。

第8章 榮耀的陷阱

由於第七章及第八章是連續戰鬥的，所以玩家是在此是無法回城鎮鍛練，以及購買任何裝備與道具。但是在這一關幾乎每一個敵人都很強，因此玩家如果事先沒有把各主要角色鍛練好的話，可是會在此陷入一番困境的。至於在這裏最難打的敵方有龍人法師陸斯恩、虎人傑瑞斯以及龍人布尼等，以上所述的這三個傢伙無論是攻擊力、防禦力和魔法能力都非常強悍。所以基本上，這一個關卡主要考驗的就是玩家平常是否有在訓練自己旗下的角色而已。假設如果真的打不過的話，最好是能夠先在進入第七關的戰鬥前先練一練再來，反之如果角色能力夠強的話，玩家便只需要使用戰士職的技巧「絕對必殺」就可輕易將之消滅，並輕鬆的通過此關。



需盡快將龍人法師給解決掉才是。



龍人布尼也是相當強的角色

第 9 章

風之步道

這一關玩家們的主要目的就是要防止克雷多四世被殺，但在我方眾人的強烈攻擊之下，敵人絕對是相當難越雷池一步的，因此既然連接近都不大可能了，所以克雷多四世基本上是不大會被殺害的。而且克雷多四世的隨身護衛也是多到無法想像，因此玩家其實根本不用為他操心，因為他就算是想死也絕對是死不了的。



修爾也會使出魔法來幫我方殺敵。

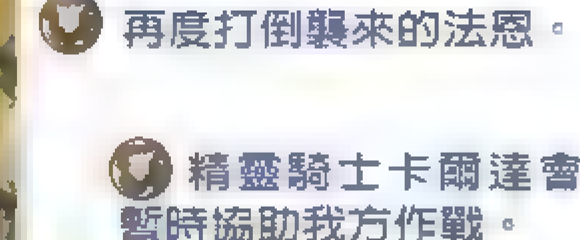
然而玩家在此關唯一要注意的可能就是騎士法恩了，因為他的等級雖然只有25級，但是他之所以強的原因就是在於他的防禦力，因此當我方殺到他那裡去的同時，還是得要動用到我方戰士職的「絕對必殺」才能快速殺死他。至於此關中的一些地精、槍兵、弓兵等小敵人是不會對我方造成任何威脅的。

第 10 章

精靈國度

在此因為有兩名新角色加入(修爾、邁肯迪)，所以玩家在進入戰鬥前最好能夠事先將修爾以及邁肯迪好好地裝備一番，還有別忘了將這兩個傢伙帶至競技場鍛鍊一番。至於在戰鬥中，精靈卡爾達會因為邁肯迪的請求而暫時成為我方的伙伴，所以玩家也可以事先幫他裝備多餘的物品，只要別忘了在戰鬥結束前將他的裝備拿下來就行了。接著在戰鬥中只要玩家能夠突破一波波的騎兵之後，就會看到騎士法恩在後頭坐鎮指揮。由於他的能力和等級並沒有多大變化，所以玩家在此只要跟上一關一樣，使用戰士職的「絕對必殺」就可輕鬆過關了。





再度打倒襲來的法恩。

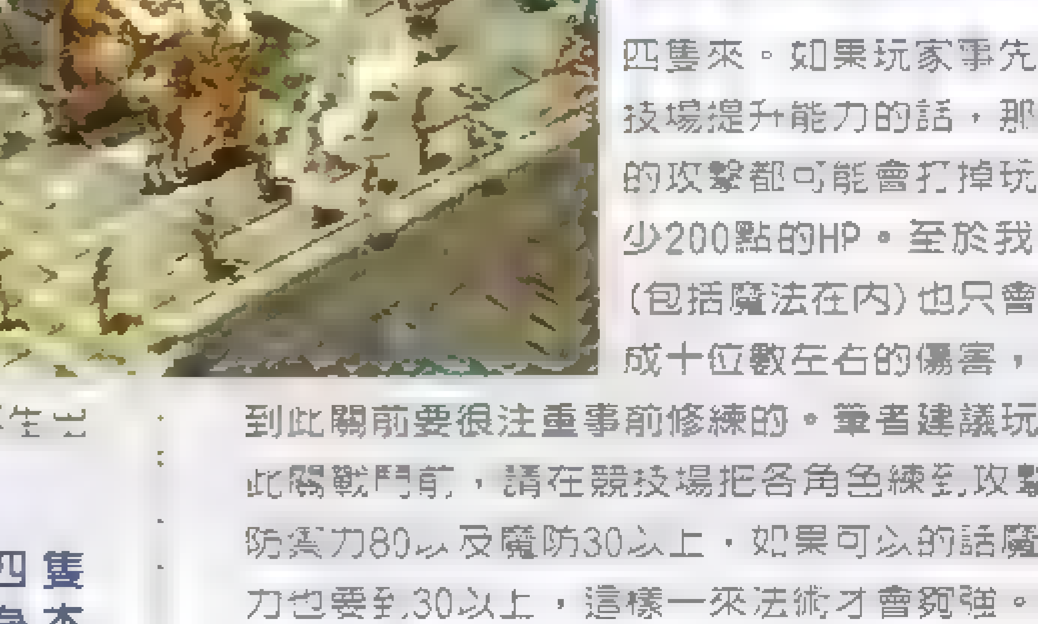
精靈騎士卡爾達會暫時協助我方作戰。



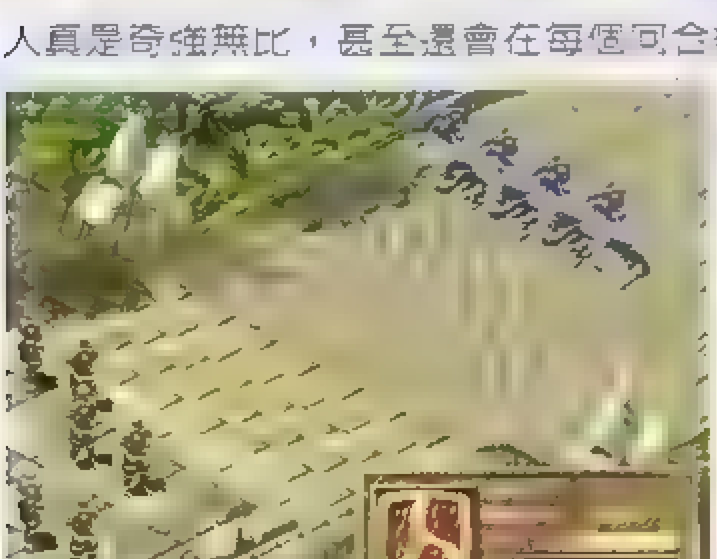
第 11 章

邊塞危機

說到這一關，筆者可是打了好幾次才過的，因為這一關的敵人與之前的敵人攻擊力可說是有著天壤之別。雖然在最前面出現的蛛族和蠍族可能是沒什麼，但是在這座橋的最後面有個魔族會不停地從地上冒出來，且這個種類的敵人真是奇強無比，甚至還會在每個回合結束後再生出四隻來。如果玩家事先沒有到競技場提升能力的話，那麼牠每次的攻擊都可能會打掉玩家角色至少200點的HP。至於我方的攻擊(包括魔法在內)也只會對牠們造成十位數左右的傷害，所以在來到此關前要很注重事前修練的。筆者建議玩家在進入此關戰鬥前，請在競技場把各角色練到攻擊力100、防禦力80以及魔防30以上，如果可以的話魔法師的智力也要到30以上，這樣一來法術才會夠強。如果玩家把一切都準備好了的話，我想這一關會打得非常輕鬆，另外也請記得一定要在這一關練功，因為此關最少應該可以練到36級沒問題。最後要提醒玩家的是，如果想過關時，記得將我方所有角色先行制壓住敵方的四個魔族出現地點，接著再將畫面上的所有敵人全數消滅，便可順利的過關了。

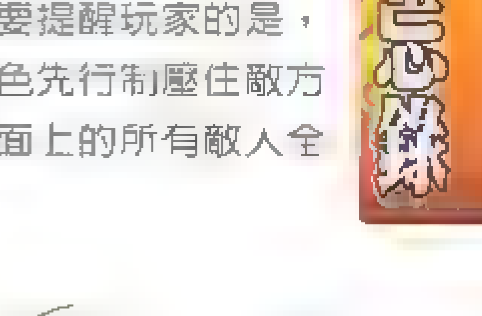


使用大範圍的魔法將較弱的敵人消滅。



這四隻魔族為本關最強的敵人，且每一回合會出現一次。





第 12 章

沙漠王者

玩家在城鎮裏整軍備戰一番後，就可直接前往侏儒的王國「侏儒城」，當正式開始作戰時玩家便會發現，在這一場戰爭中出現的都是侏儒戰士，但是他們的攻擊力方面實在是沒有多強，玩家只需沉著應戰就可輕鬆打贏。雖然在這場戰鬥中後方的侏儒戰士會不停的出現，但是基於練功的心態，玩家應儘量打倒他們。到了後盤時侏儒城的門口便會出現3隻龍騎士，其中一個就是侏儒城的總指揮「菲尼克斯」，但是因為這3隻龍騎士與我們之間隔著護城河，所以玩家並不能直接打到他們，而且他們也打不到我們，因此自然就不必去管他們。不過玩家還是需要注意一點，那就是不要待在他們的魔法範圍之內。至於菲尼克斯出現後只需要一個回合左右，賈里茲就會大喊撤退，並會叫玩家跟著他一起往旁邊撤退，在這個時候玩家可以不必照他的指示撤退，只需儘管攻打不停出現的侏儒以增加角色等級。待賈里茲退到戰場邊緣，玩家部隊就會自動撤退了。

這三隻龍騎士可能是太強了所以玩家並不能攻擊到他們。

由於侏儒的經驗值較多，所以玩家應盡量殺敵。



第 13 章

友誼之臂

這一場戰爭主要是解救遭到死靈軍團圍攻的西提斯坦城，玩家最好還是先在鬥技場好好鍛鍊一下，並儘量在角色升級時以防禦力與魔防為主來增加點數。至於玩家在這一個關卡中會遇到帶著騎士團的法恩以及較多數量的死靈戰士，因此在對付騎士法恩方面，玩家應盡量把所有攻擊都集中在法恩身上，因為這一關的敵人就只有強在法恩而已。另外在對付死靈戰士方面，由於每一位死靈戰士都會使用「火球術」，尤其是其中唯一的一位死靈騎士，他甚至會使用火炎魔法最高等級的「破壞神之怒」，因此玩家最好趕快使用「奮力一擊」先行將他消滅，然後再接著攻擊會使用回復術的死靈戰士（防止互相回復），最後再將其餘的死靈戰士消滅即可過關。



死靈騎士是裏面唯一會使用破壞神之怒的敵人。

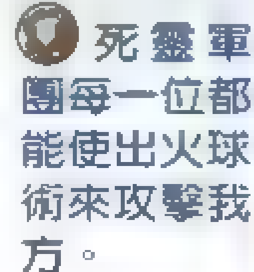








死靈軍團還真是為數眾多啊。



死靈軍團每一位都能使出火球術來攻擊我方。



第 14 章 森林之城

這一關主要是上演著死靈戰士和精靈戰士的戰爭，不過玩家還是可以在進入戰鬥前，先待在城鎮裡幫助此關才加入的卡爾達提升一點能力。另外也千萬別忘了要幫他購買裝備，如果還有其他能力不足的角色也最好一併到鬥技場練功一番後，再進入戰鬥之中。



蒂雅的閃電攻擊是她最強招式。

連身為公主的蒂雅也主動獻身保衛祖國。

當玩家進入此關卡後，會發現盡是死靈戰士和2位死靈騎士，接著還有一位則是應該死去了的聖凱羅那水之騎士「米蘭克斯」。而玩家的主要任務就是要保護精靈之王「亞伯拉罕」並擊退所有敵兵。因此玩家在一開始時就應先將襲來的米蘭克斯，以集中攻擊的方式打到，接著再叫我方魔防較高的角色去攻擊死靈戰士及死靈騎士，至於其他角色則可移至亞伯拉罕前面的階梯處待機，以準備攻擊來進犯此處的敵人，最後如果玩家角色能力夠強的話，可一起進攻死靈軍團，一次殺他個片甲不留。

第 15 章 命運的分歧

這一個戰場上玩家所要面臨的敵人是一位叫做黑鷹的精靈龍騎士，他有著超強的法力，所以玩家務必在鬥技場多多鍛練魔防、攻擊力和防禦力，並為新加入的歐尼斯特、蒂雅添購裝備。

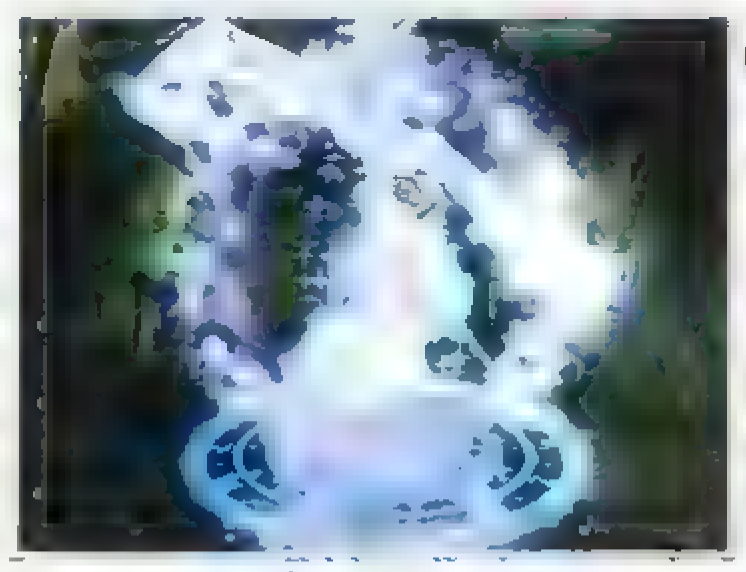
在進入戰場後首當其衝的會遇到精靈劍士及弓箭手，玩家只要將他們解決掉之後，就可隨即前往地圖左方攻打龍騎士軍團。不過在這裏玩家要特別注意的是，如果歐尼斯和蒂雅的魔防不夠的話，就不要離龍騎士太近，因為這些龍騎士會使用水魔法最高等級的「冰天雪地」，而這威力一定是足以對這兩人造成重創，所以在此還是同樣使用魔防較高的角色去收拾掉他們即可。最後再將艾理斯移至護城河的地方便可使吊橋自動放下，接著玩家即將遇到的便是叛變的黑鷹，而他的法力算是目前我軍所遇到過最強的，且在他的魔法之中以「破壞神之怒」和「連環閃電風暴」這兩招威力強猛，因此玩家理應要小心應付才是。不過由於他出現時只有自己一個人出城應戰，所以玩家只要圍上去就可輕易將之殺掉。



龍騎士會使用冰天雪地來攻擊我方，玩家記得不要成群行動。

第 16 章 地底街道

玩家在這關卡會遇到之前沒有遇到過的陷阱，所以玩家在城鎮裏不僅是要加強鍛練能力不足的角色，也需要購買並裝備解除陷阱的魔法(最好所有角色都有裝備再進入戰場)。不過玩家在進入前記得要確定所有角色能力都有鍛練足夠(因為一進入此關戰場就需要連打3場之後才會有城鎮可以補給)。



為了順利前進，玩家可使用魔法來清除路上的敵人

進入戰場時玩家會發現竟然沒有任何敵人出現！然而事情是這樣的，因為這一關的作戰目的是要操作艾理斯到達上方出口，所以當艾理斯差不多走到那裡時，原本埋伏在那的敵人就會自動出現。而這裏的作戰方式則最好是盡量以集中戰為主，因為如此一來如果有角色遇到陷阱時，另外一名在附近的角色就可負責解除陷阱，玩家只需要如此就可以這樣一路戰到最上方的門口。至於一路上如果有遇到敵人較多的地方，玩家便可使用大範圍魔法來將擋路的敵人消滅，還有如果想要練功的玩家就可利用上方門口的敵人反覆練功，只要當玩家將艾理斯移至上方門口時，戰鬥就會自動結束。而只要戰鬥結束後，卡爾達就會離開隊伍，因此玩家如果不想浪費裝備的話，就在結束前記得將裝備拆下即可。



第17章 矮人的聖山

在這裏一行人的主要目的是為了幫老矮人傑佛理找東西而來到了矮人聖山亞馬山。玩家一進去後就會發現裡面竟然只有兩隻敵人(而且又不強)，但是當玩家接近敵人的時候，後方就會出現五隻敵人(土元素)。在此玩家可以留一半兵力攻打土元素，而另一半兵力則繼續前進。當玩家進到最裏面時，水元素也會跟著出現，這時只要將兩種元素都打倒就可過關。

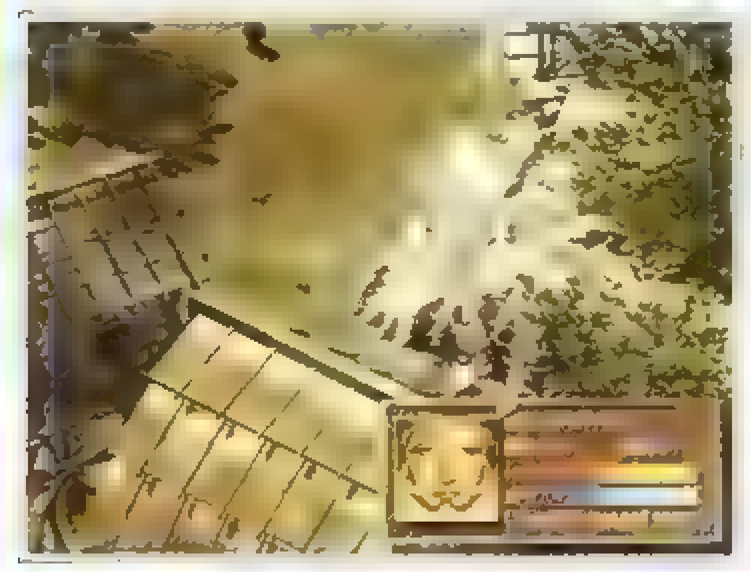


一進入聖山玩家就會受到土元素的圍攻。

不過在此出現的敵人基本上是沒什麼難度的，因此玩家應該可以輕鬆過關。

第18章 鋼鐵的誓約

這一個關卡主要目的是幫助矮人擊退紅鬍族部隊，而玩家在戰場上的敵人則是以地精和矮人為主。雖說擊倒他們並不會很困難，但是他們的數量實在是



矮人國王佛雷得力克的攻擊力真是不錯，玩家根本不需去耽心他。



這就是矮人跟地精的聯合部隊。

有點龐大，因此為了快速起見，玩家可使用大範圍魔法來消滅集中的敵人，然後再個別收拾其他較分散的敵人即可。至於在中場時會出現並加入我方的矮人國王「佛雷得力克」，這個角色雖然看起來並不起眼，但無論是攻擊力和防禦力都可算不錯的了，因此玩家只要能夠在他身上裝備些普通的武器與防具，便可使他的能力完全發揮出來。最後在殺光所有來犯的敵人時任務就算是完成了。

第19章 水源之爭

在進入這一關之前，筆者強烈建議玩家先將角色的攻擊力、防禦力、魔防做一個大幅提升，不然可是很有可能慘遭全滅的。當玩家進入此關戰場後，首先便會看到艾琳和那斯達被龍騎士團團圍住的鏡頭，而當龍騎士發現我方人員時，就會馬上將艾琳和那斯達殺害(劇情上是一定會被殺害的)。然而在這裏的每一隻龍騎士都會使用「冰天雪地」，而且魔法的威力相當大，通常我方魔防低於60的角色很容易在此遭到重創，所以這些龍騎士最好交由魔防較強的角色對付。至於遇到四支手的魔族時，最

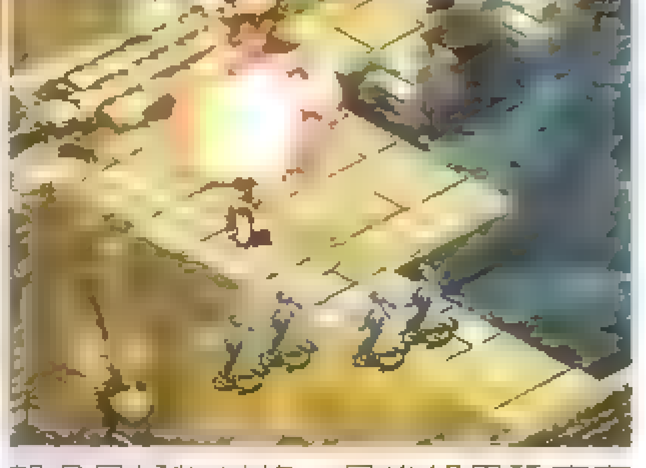


玩家需小心提防龍騎士所施放的「冰天雪地」。



艾琳的死讓艾理斯悲痛不已。

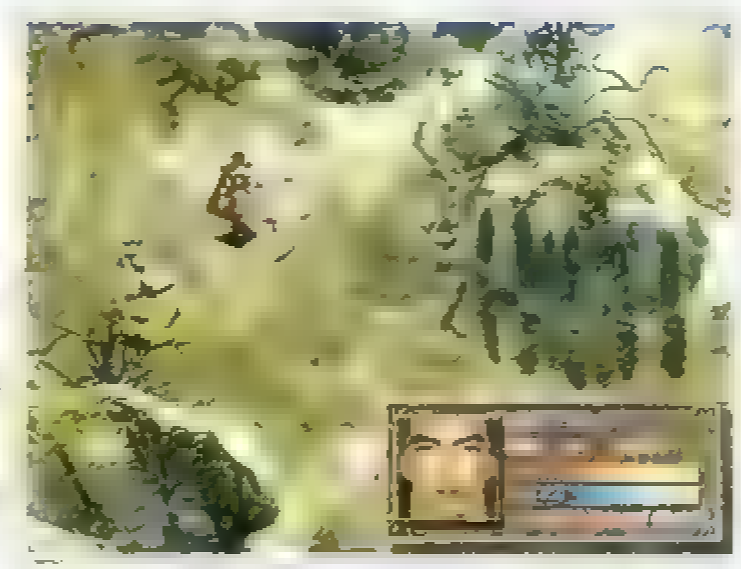
敵人的攻擊還是以魔法為主。



好是能讓戰士職的角色使用增加攻擊力的招式快速將之消滅，只要玩家能夠順利的消滅這兩種敵人之後，其他敵人都很是好對付的。最後如果玩家在這一關感覺能力不足的話(因為真的很強)，就只好再回到城鎮練功啦。

第 20 章 高原霸主

這關卡會有紅鬍寨主以及龍騎士賈薩歐瑪兩個頭目出現，只是玩家可以不必去理會紅鬍寨主，因為此關只要將龍騎士賈薩歐瑪殺死後就會過關。至於一路上的敵人幾乎都不足為懼，玩家只要將所有角色集中攻擊龍騎士賈薩歐瑪即可順利通過此關。但筆者建議玩家在此還是要以練功為主，因為只有盡量的提升等級，玩家的角色才可能擁有足夠的力量再去對付下一關的敵人。



米特修拉會前來幫助我方，以增加我方戰力。

這個關卡只要打倒賈薩歐瑪即可。



第 21 章 榮耀的堡壘



這幾隻死靈騎士是會不斷出現的，所以玩家需找人看著他們。

玩家在這一場戰爭即將看到的是一大群敵人，且這裏的敵人最少都會使用「火球術」，對於我方魔防點數不夠的角色來說，可能會因此而撐不下去。然而就在各角色剛往前突進不久，後方就會出現以前的強敵「死靈騎士」，而且每回合都會再出現一次，所以玩家應留下一位較強的角色在此把關，以防止敵人增加的實在太多。至於在中盤時敵方還會有一位叫藍斯洛的敵人出現，此人便是此關唯一較需注意的角色了。不過雖然如此，為了不讓他肆虐太久，玩家還是應該使用增加攻擊力的招式來個速戰速決才是。當玩家把前方敵人收拾完之後，便可再回到入口處幫忙之前留下的角色把死靈騎士殺完，這樣一來就可輕鬆過關了。





果然敵人的兵力眾多。



藍斯洛將和他的師傅米特修拉對決。

第 22 章 前進之路

在進入此關卡之前，筆者再次建議玩家盡量把各角色鍛鍊成攻擊力200、防禦力300、魔防120的怪物，而且多買一些解陷阱的道具或魔法，因為此關和之前一樣，在進入戰場之後就需要一連打三場才會有城鎮讓玩家補給以及鍛鍊。然而在這一場戰爭之中有趣的是，玩家幾乎不用移動就可以將葛萊蒂絲打倒，因為好玩的葛萊蒂絲會自動過來攻擊我方，所以玩家只要等她過來，然後再全體向前去打倒她。比較要注意的是，在葛萊蒂絲過來之前由於敵人眾多，且又都會施放具攻擊性的上級魔法，因此各角色一定要禁得起魔法砲轟才行，所以基本上此關只要禁得起打就可輕易過關。



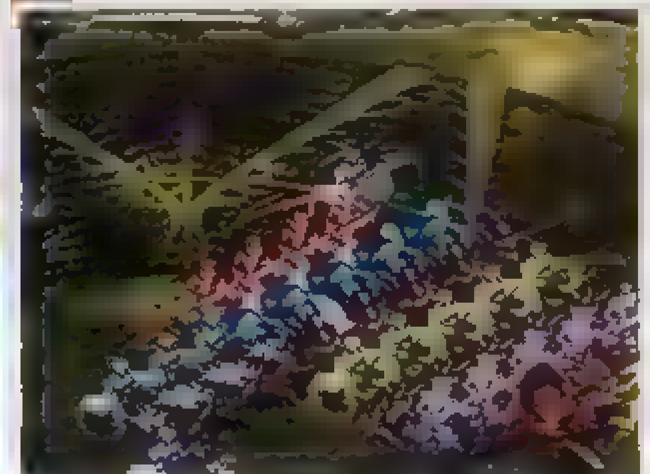
打倒玩性很重的葛萊蒂絲之後她就會加入我方。

在敵人魔法的強烈砲轟之下，玩家似乎沒有還手的餘地。



第23章 黑暗核心

在收服了守城指揮官葛萊蒂絲之後就會順著進入這個關卡，這裏的戰場中除了五光十色的毒物之外，還有所謂的獸人，另外牛人巴奈特也會以等級50的狀態出現，如果玩家在此有確實做好戰前鍛練的話，打倒他將沒有什麼問題。不過玩家應注意的是由於剛加入的葛萊蒂絲很弱，而且葛萊蒂絲在此死亡又會導致玩家的任務失敗，所以玩家最好讓她裝上較好的裝備，並離敵人遠一點以防止被敵人趁隙打死。至於此關絕對會使玩家肯定在往後遭受魔法攻擊為家常便飯的道理，所以如果角色魔防不夠的話就可以不必讓這名角色出來(因為派出來只會被打死而已)。最後此關只要將所有敵人料理之後就會發生劇情並自動通往下一關。



這些就是五光十色的毒物部隊。

玩家還是要用大範圍魔法做為輔助。



當然牛族大將巴奈特也會出戰。

第24章 暗影之牢

要想通過這個關卡基本上可能會很艱辛，因為無論是龍人法師或是魔族實力都不容忽視。首先玩家要有一個角色先去接近吊橋，這時葛萊蒂絲才會告訴艾理斯需派人前往操作吊橋的開關。但是玩家在前去放下吊橋時要特別注意到吊橋的沿路都設有陷阱，且龍人法師的法力又很強大，所以玩家最好派一兩個會解陷阱而且魔防能力有120的角色才能順利前往。雖然當角色碰觸到開關之後吊橋就會放下，但是放下的瞬間卻又會出現八隻龍人法師以及八隻魔族，但是此時玩家不需要戀戰(想練功及自我挑戰者例外)，只需至吊橋對面的地牢中救出遭到囚禁的凱瑟琳即可。最後筆者在此補充一點，在地圖上方的牢房中也可以救到一個名叫坦雅的女俠盜出來。



玩家在這個牢房可以救到女俠盜坦雅，可惜她的能力並不很強。



碰到牢房時凱瑟琳就會自動被救出。



決不能小看這些龍人法師的魔法攻擊力。

第25章 光與闇

在此最重要的就是好好的利用這城鎮中的鬥技場，把新加入的葛萊蒂絲、凱瑟琳和坦雅好好的鍛練一番之後，緊接著就要開始出發去打倒龍人法師陸斯恩了。在這場戰鬥之中武力和魔法的對決已經不是新鮮事，重點就在於要把陸斯恩打倒，玩家如果能夠從上一場戰爭順利來到這裏的話，相信這位於此戰場上的敵人並不會對玩家造成任何威脅。最後玩家只需要盡力的衝向前去殺了陸斯恩就會得到勝利。



陸斯恩終於出現了，但是能力似乎不怎麼樣。

第 26 章 征服之路

玩家在城鎮中稍做補給即可進入侏儒城，進入侏儒城後首先就是要在第一時間突破龍騎士菲尼克斯，才能順利將護城河的橋給放下來。但是當玩家在攻打菲尼克斯時切記要使用增加攻擊力的招式才能快速打倒。另外當護城河的橋順利放下之後，在城門口就會再出現一位號稱沙漠之王的哈里和他的隨從騎兵，不過這些敵人的攻擊力都不強，所以基本上這只是讓玩家拿來鍛練能力的角色。雖然也可以直接打倒哈里過關，但是不練白不練，我們怎可辜負了人家的一片心意呢。

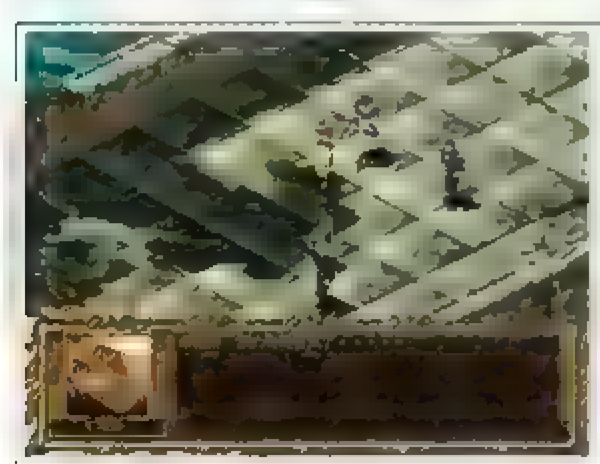
雖然敵人遍佈整個地圖，但玩家行進方向應以護城河為主。



護城河橋放下後沙漠之王哈里就會出現在城門口。

第 27 章 結束的序曲

我想玩家現在各角色的能力應該都很強了吧！而且在這一關並沒有什麼特別難打的敵人，一眼望去只有數量龐大而已，再說帶領這支隊伍的騎士也沒有多厲害，所以當殺光這些敵人之後就可順利過關。至於在戰略方面也只有全力殺敵就對了（因為此遊戲較注重練功及能力值，比較沒有戰略性），相信在玩家打完這些敵人之後，各角色的能力值也就能再更上一層樓了。雖然遊戲已經接近尾聲，但是玩家總是要有好的等級、好的能力才能去迎接這遊戲的最後一道關卡啊！



艾理斯急著想找畢維斯了解這一切。



只有通過這裏才能到達亞羅城。

第 28 章 永恆的終結

基本上玩家一進入這個關卡就會看到前所未有的排場，因為這裡的敵人實在是快塞滿整個場地了，而高高在上的那個傢伙雖然就是畢維斯，但他現在已經得到所有的力量因而變身為白髮鬥士了，且他除了等級有60級之外，HP和MP更高達5400。雖然畢維斯的攻擊力實在不強，可是因為他的HP很高，所以玩家必需先清空他周圍的敵兵之後，再利用戰士職的角色圍上去狠狠給他來個「絕對必殺」，才能讓他毫無還手的餘地。另外最好不要讓紅色魔法師有機會幫他補血。接著當玩家打倒畢維斯之後就可為漫長的戰爭畫下休止符，並迎向期待已久的完美大結局了。



法師會對畢維斯進行完全恢復。



唯有殺了畢維斯才能阻止他的野望。



雖然畢維斯很耐打，但在玩家“奮力一擊”的猛攻下，他絕無法活命。



蓋亞大地傳說
GAYA Legend

所有關卡全攻略

蓋亞大地是一個陌生又未知的神秘大陸，玩家將扮演一個單純的漁村少年，因緣際會的捲入大地上六大種族的紛爭，並設法解決它。遊戲中有採多重結局的設計，和每一位女主角都有不同結局的劇情。隱藏關卡的部分要不要觸發也會影響到結局的變化，玩家們可以自由選擇。

第一章 陰謀的反叛者

■勝利條件

敵方全滅

■失敗條件

加傑爾、麥克斯或艾琳三人其中一人死亡

■敵軍人數

7名人類步兵、1名人類小隊長

■我方必要人物

麥克斯、艾琳、加加

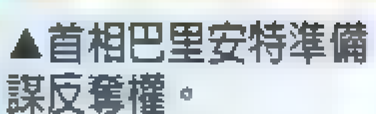
■NPC人物

加傑爾

過關提示

比戰敵方共派來7名步兵，另外加上一名小隊長。由於小隊長離的位置比較遠，因此最好在他尚未靠近主角前，立即將其餘7名步兵解決掉。由於此時主角們身上無足夠之藥草，因此要小心應付。因為加傑爾的攻擊力較強，因此可先讓他砍傷敵軍之後，再由攻擊力較弱的艾琳上前補一擊，這樣可讓艾琳的升級速度加快些。





▲首相巴里安特準備謀反奪權。



►男主角初登場的各項屬性。

第二章 追擊

■勝利條件

麥克斯及艾琳任一人走到地圖西北方出口

■失敗條件

麥克斯或艾琳其中一人死亡

■敵軍人數

7名人類步兵、1名人類小隊長

■我方出擊人物

麥克斯、艾琳、加加

■NPC人物

無

過關提示

在麥克斯與艾琳兩人左下方有4名步兵把守，西北方出口則有一位小隊長帶領3位步兵防守著。兩處敵軍駐守之處皆為逃離必經之路，因此建議先往左下方向前進，先解決掉在這裡的4名步兵之後，再往西北方出口撤退。

第三章 邊境守衛室

■勝利條件

麥克斯及艾琳任一人走到地圖西北方出口

■失敗條件

麥克斯或艾琳其中一人死亡

■敵軍人數

4名人類步兵、4名人類騎兵團、1名人類小隊長

■我方出擊人物

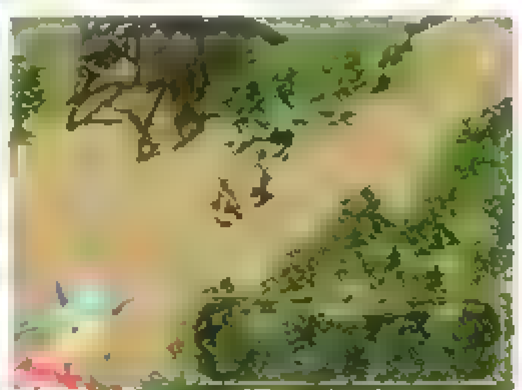
安迪、小安、麥克斯、艾琳、加加

■NPC人物

無

過關提示

獸人族的小安以及騎士安迪加入我方陣營可使整體攻擊力加大許多。小安擅長的武器是弓箭，所以攻擊距離稍微遠1格，可利用這點以斜角方向攻擊敵人。而騎士安迪因為他本身是人馬，本身所占格數有4格，因此可攻擊的範圍也擴大為8格，可好好利用此點來對付敵人。此戰中敵方步兵的攻擊力較弱，也比較容易對付；不過人類騎兵團可就沒那麼容易應付了，不但攻擊力較強，體力值也比步兵高，在向前移動時盡量不要讓所有人員距離太遠，這樣在互相支援上較有利。



▲女主角之一的獸人族小安加入陣營

第四章 敵之追襲一

■勝利條件

敵方全滅

■失敗條件

麥克斯或艾琳其中一人死亡

■敵軍人數

4名人類步兵、3名人類騎兵團、1名人類僧侶、2弓箭手、1名人類小隊長

■我方出擊人物

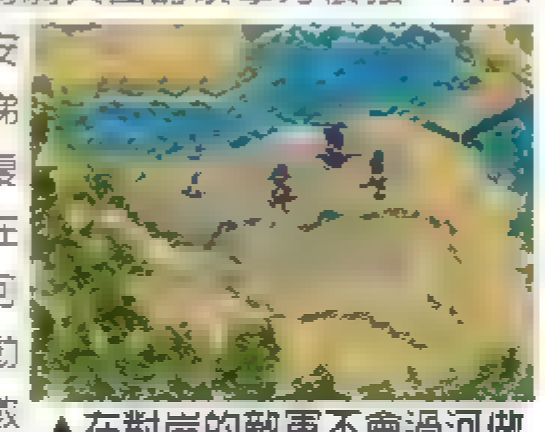
安迪、麥克斯、艾琳、加加

■NPC人物

小安

過關提示

此章的敵軍新增加了僧侶以及弓箭手。在河的同岸方向有4名步兵、3名騎兵團以及1名僧侶。因為騎兵團的攻擊力很強，所以可讓攻擊力較強的安迪以及麥克斯先走下階梯攻擊敵人，然後讓攻擊力較弱但可恢復同伴體力的艾琳在後方支援。至於尚在對岸的兩名弓箭手以及人類小隊長則可以先不予以理會，因為他們並不會主動過河來攻擊，所以先將同岸的敵人全數殲滅了之後再過河攻打他們。



▲在對岸的敵軍不會過河做攻擊，可留待最後再收拾。

第五章　敵之追襲二

■勝利條件

敵方全滅

■失敗條件

麥克斯或拉蒙死亡。

■敵軍人數

1名人類小隊長、5名人類步兵、4名人類僧侶、5名人類騎兵團、4名人類弓箭手

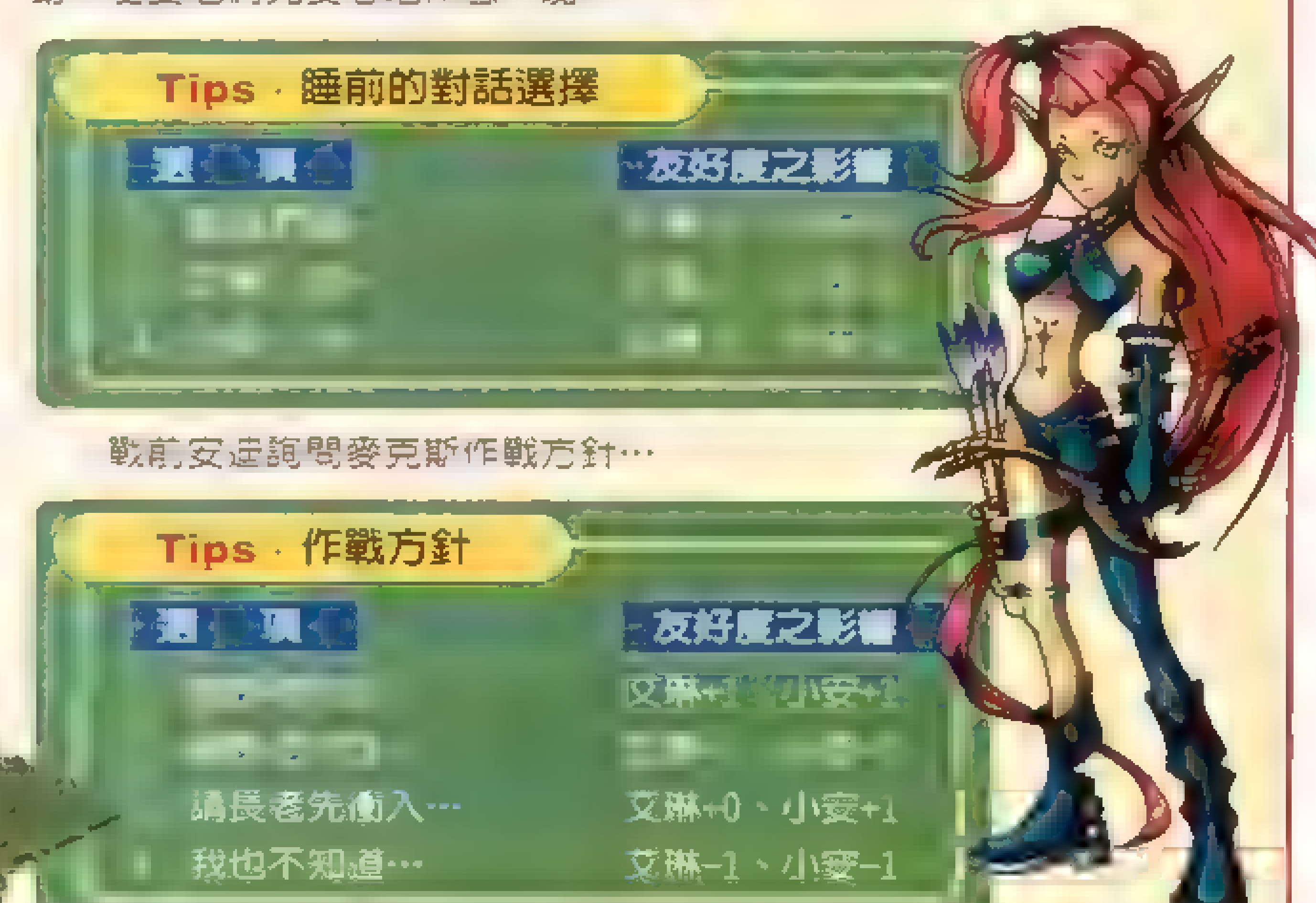
■我方必要人物

安迪、小安、麥克斯、艾琳、加加、凱爾

■NPC人物：

拉蒙

當他們來到獸人之都後，立即拜會獸人族的族長・拉蒙。拉蒙在聽完麥克斯一行人的遭遇以及來意之後，亦發覺這整件事情有些不對勁，便要他們先安心地休息一晚。



Tips・睡前的對話選擇

選項	友好度之影響
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

戰前安迪詢問麥克斯作戰方針…

Tips・作戰方針

選項	友好度之影響
[illegible]	艾琳+1、小安+1
[illegible]	[illegible]
請長老先衝入…	艾琳+0、小安+1
我也不知道…	艾琳-1、小安-1

過關提示

此章中敵軍主要兵力大多集中在西北方向，最好是一開戰後，所有我方人員就全數向西北方移動，先集中火力殲滅掉西北方向的敵軍，再慢慢應付由東南方尾隨而來的敵軍。因為此戰敵軍甚多，因此負責恢復隊員體力的艾琳很重要。拉蒙的攻擊力甚強，可以一擊就將步兵擊倒，而且防禦力也很強，因此可成為主要攻擊手，其他人員則在其四周負責應付圍攻的敵軍，而攻擊距離較遠的小安可在外圍負責從敵人後方攻擊。

第六章　盜賊團

■勝利條件

敵方全滅

■失敗條件

麥克斯死亡

■敵軍人數

12名人類盜賊、1名盜賊頭頭

■我方必要人物

安迪、小安、麥克斯、艾琳、加加、凱爾

■NPC人物

無

一行人才踏入南方的巴爾村中，才知最近盜匪常襲擊巴爾村，不但村裡許多壯丁被殺，連旅客的財物也遭受洗劫。此時在村長家門外等候的安迪與盜匪起了衝突，於是麥克斯趕緊外出應戰。艾琳見對方人數眾多，不免有些擔心…

Tips：對付盜匪的作戰方式

選項	友好度之影響
1. 別怕，我們…	艾琳+0、小安+1
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]



西邊有4名盜賊會選擇攻擊麥克斯，反而不會攻擊所站位置較近的小安，因此小安可先趁機走向後方取得寶箱之物後，再回陣營中協助攻擊。東北方的3名盜賊則可先不予理會，因為他們位於高處，並不會主動走下來攻擊，可等下方的敵人全

第七章 王國騎士團

■勝利條件

敵方主將克恩擊敗。

■失敗條件

麥克斯死亡。

■敵軍人數

克恩、4名人類弓箭手、2名人類魔導士、2名人類僧侶、4名人類騎兵團

■我方必要人物

麥克斯、艾琳、加加、安迪、小安、凱爾，其餘自選

■NPC人物

無

來到流浪者之村後，一位魔族人威克也想到自由城，便要求與他們一起上路，大家認為此時多一份戰力也是一件好事便欣然答應了。他們來到酒店之後，找到了一位礦工工頭　拉德，並要求他幫忙炸開封住通道的巨石。接著他們來到山壁通道途中，竟與迪克以前的上司，也就是王國第四騎兵團隊長克恩所率領的軍隊遇個正著，雙方立刻大打出手！開戰前，麥克斯下達開戰令…

▲魔族人威克要求與麥克斯等人一同前往自由城。



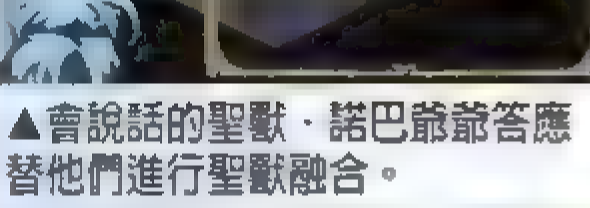


▲王國騎兵團的隊長克恩親自前來抓拿麥克斯一行人。

▲矮人族工頭拉德。

過關提示

克恩LV12、HP30，算起來並不難應付，在此戰中，敵方手下反而比首領克恩來得難對付。敵軍的分佈情況大致上是以弓箭手最靠近我方人員，其次依序是騎兵團、魔導士、僧侶，然後才是克恩。不過克恩移動的速度相當快，一下子就接近我軍人員了。雖然只要將克恩擊倒就可過關，若要賺取較多金錢的話，最好所有人員均先盡量避免與克恩正面衝突，一方面可打倒更多敵人，一方面可爭取時間讓隊友到達敵人後方開取寶箱。



▲會說話的聖獸・諾巴爺爺答應替他們進行聖獸融合。



過關提示

數殲滅，並取得位於右下方的寶箱之物後，再回東北方將他們殲滅。兩方隊伍遭逢的地點大約是在中央的階梯附近，此處若要逃離較為不易，因此艾琳最好緊隨在麥克斯身邊以便隨時補血；而凱爾與加加則要隨時保護艾琳的安危，最好是貼近艾琳，讓她不至於被敵人襲擊。至於安迪因為可正面攻擊2人，因此可站在階梯東北方向的平台上，攻擊[illegible]敵軍。



▲四處擾民的盜賊團。

攻略·備忘錄

蓋亞大地傳說

第[illegible]章 山壁通道

■勝利條件

敵方骷髏王擊敗。

■失敗條件

麥克斯死亡。

■敵軍人數

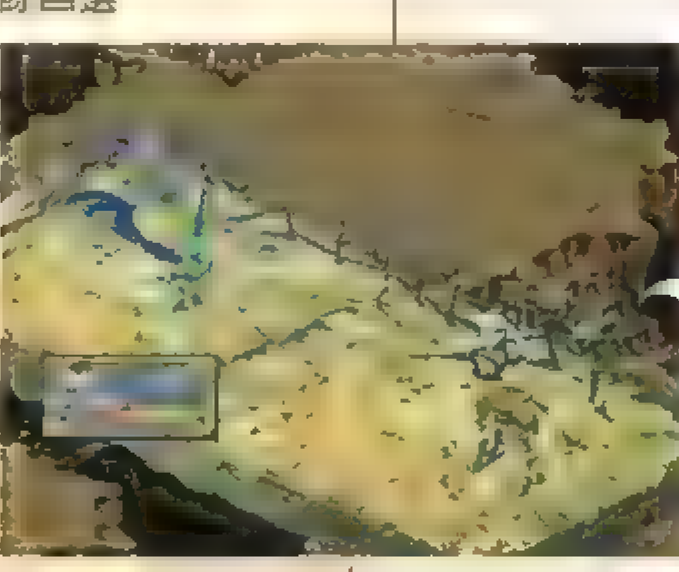
骷髏王、3隻巨鼠、3名骸骨戰士、3隻人面鳥、3隻蝙蝠怪、3隻火蜥蜴、3隻小惡鬼

■我方必要人物

麥克斯，其餘自選

■必要人物

無



▶一行人遭受通道內怪物的攻擊。

過關提示

這關的怪物長相看來似乎很凶狠，不過實際上攻擊力不高，因此只要注意不要離開隊員太遠而被圍攻的話，要順利過關相當容易。地區與地區之間通行不易，缺點是隊員要向前移動比較困難，不過優點則是敵方的怪物較不會大量襲擊過來，在應付上比較有緩衝時間。到達骷髏王之處時，先無須走上樓梯，在下方即可展開攻擊，可善加利用威克的火燄魔法，一次就可攻擊骷髏王以及身旁的幾隻火蜥蜴；另外，小安則可在下方距離1格之處利用弓箭射擊火蜥蜴與骷髏王，這樣不但不會傷到自己，也可達到攻擊的效果。

第[illegible]章 盜賊團之二

■勝利條件

敵方全滅

■失敗條件

莫里莫里死亡或麥克斯死亡

■敵軍人數

2名盜賊頭頭、13名人類盜賊

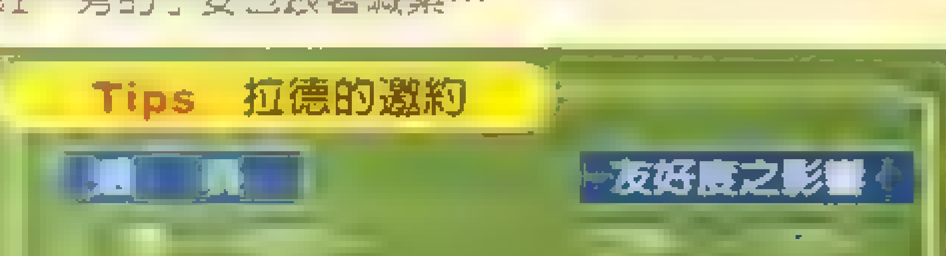
■我方必要人物

麥克斯，其餘自選

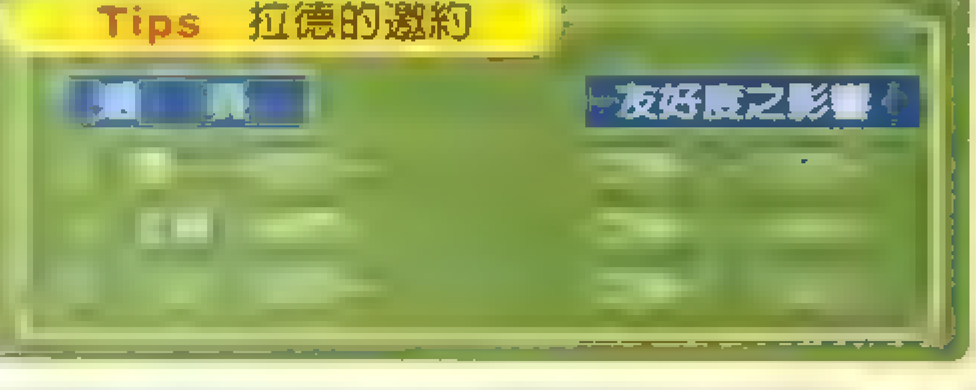
■必要人物

莫里莫里

此時拉德出現了，並熱情地邀請他們一行人到他家中留宿一晚。在一旁的小安也跟著滅累…



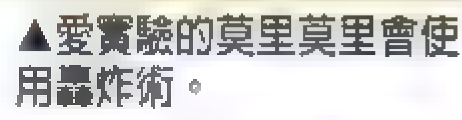
當拉德帶著他們到達矮人之村時，卻看到他的朋友，莫里莫里被一群盜賊包圍著。



▼岩壁上的封印。

過關提示

由於此處出現的盜賊為數衆多，連盜賊頭頭都有兩個，因此所有人一定要集中在一起。若先前已經讓麥克斯使用了狂戰士之石的話，此處對他來說就容易得多，因為幾乎一擊便可解決掉一個盜賊。至於其他隊員則可以合作的方式夾擊敵人。雖然莫里莫里的所在位置離麥克斯一行人有一段不小的距離，且他的體力值也不高，不過還好就是盜賊會選擇先攻擊較近的麥克斯，因此在盜賊尚餘半數之前，莫里莫里最好先留在後方不要靠近。



▲愛實驗的莫里莫里會使用轟炸術。



第十章　古代鬥技場

■勝利條件

敵方全滅

■失敗條件

麥克斯死亡

■敵軍人數

3名骸骨戰士、4隻人面鳥、3隻火蜥蜴、3隻小惡鬼

■我方必要人物

麥克斯，其餘自選

■NPC人物

無

當初在巴爾村時村民所贈送的聖獸之卵已經孵化出來了，丁安與艾琳爭相為牠取名字而鬧得不可開交。





▼在古代鬥技場中可慢慢讓隊員的等級提高。

過關提示

這些怪物與山壁通道中的怪物一樣，不過因為沒有地形優勢做屏障，牠們隨時可接近攻擊，因此要盡量先讓攻擊力強的安迪與麥克斯打前鋒。由於人面鳥的移動距離相當遠，移動2次左右就可靠近進行攻擊，是首先要提防的怪物。接著靠近的是小惡鬼，牠們的攻擊力不強，比較容易應付。骸骨戰士的攻擊力雖強，不過距離較遠，移動速度也不快，可以晚點再來對付。最後則是分別位於前方、東北角以及西北角的3隻火蜥蜴，雖然攻擊力最強，不過因為距離很遠，故可先解決正前方的怪物再回頭收拾牠們。火蜥蜴及骸骨戰士可盡量留給麥克斯與安迪來收拾，其他怪物則留給攻擊力較弱的夥伴來應付。之後玩家可常在此訓練讓較弱的隊員升級。



▲艾琳與小安為了爭相替剛誕生的聖獸取名而鬧得不可開交

第十一章　盜賊團之三

■勝利條件

敵方全滅

■失敗條件

克恩死亡或麥克斯死亡

■敵軍人數

2名盜王、12名強盜

■我方必要人物

麥克斯，其餘自選

■NPC人物

克恩

在前往矮人之都．卡隆城的途中，竟看到一群盜賊正圍攻克恩！

過關提示

戰鬥一開始由於克恩先前已纏戰多時，體力值僅有30點左右，防禦力不高，幾乎只要挨了強盜一擊就幾乎斃命。因此戰鬥行動一開始，克恩就要立即盡可能地往右下方移動進入隊友的庇護之中，而其他隊員則盡量往左方移動。地圖正下方的地勢雖然較平坦利於移動，不過盜賊幾乎完全不經由此處，若要繞經此處在進行攻擊反而費時更久，因此所有隊員在移動時最好盡量沿著上方移動，以不妨礙到其他隊友之行動為原則即可。



第十二章　矮人族的試煉

■勝利條件：

阿貝南戰敗

■失敗條件：

麥克斯死亡

■敵軍人數：

阿貝南、12名矮人戰士、3名矮人狂力戰士

■我方必要人物：

麥克斯，其餘自選

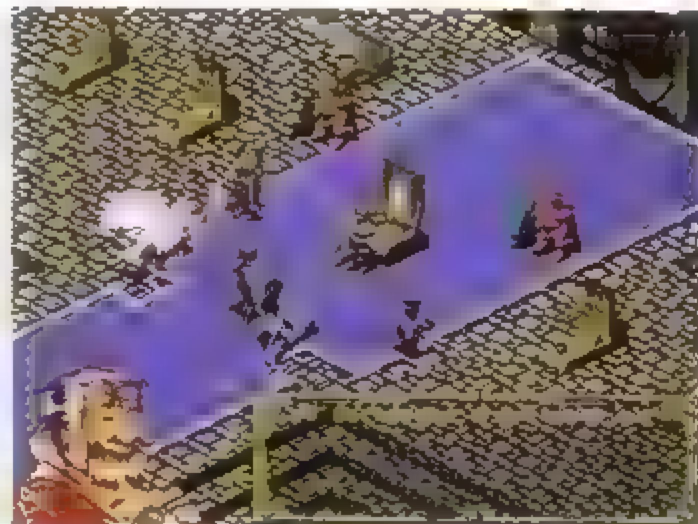
■NPC人物：

無

當麥克斯一行人準備向矮人族族長阿貝南告辭繼續往西方前進時，矮人族王子　魯卡表示也想跟著麥克斯一起同行，無奈的阿貝南詢問麥克斯是否願意接受矮人族的試煉？麥克斯當然答應了。

過關提示

大致上來說隊員與阿貝南的距離不算遠，可以立即向他攻擊，不過若要賺取較多金錢，建議將全數矮人戰士都解決掉之後再來對付阿貝南。


▲阿貝南對於麥克一行人的能力讚譽有加。

由於克恩為飛馬騎士，與安迪同樣佔四格位置，因此兩人在行動時常會阻礙到其他人的行動距離，而此戰鬥的行動位置即為卡隆城境，附近有許多障礙物，因此最好安排讓安迪與克恩兩人盡量去攻擊兩旁的敵人，讓出空間方便其他隊友移動。矮人戰士的等級約為LV18左右，不過只要先前曾使用「狂戰士之石」的話，不但攻擊力加強，連敵人的傷害都可約減至1點左右，對於攻擊行動也有利得多。

第十三章　暗黑妖精

■勝利條件：

敵方全滅

■失敗條件：

麥克斯死亡

■敵軍人數

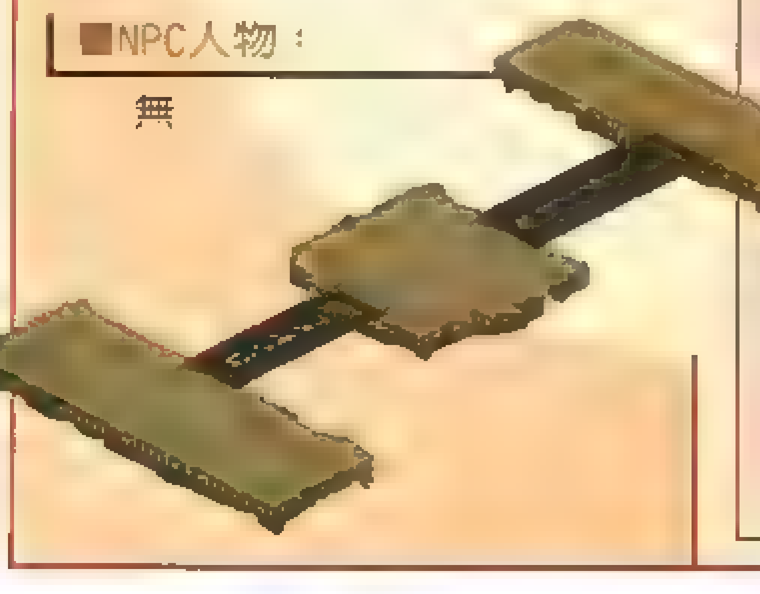
特莉絲雅、4名妖精弓箭手、4名妖精僧侶、4名妖精魔法師、6隻火蜥蜴

■我方必要人物：

麥克斯、魯卡、艾琳，其餘自選

■NPC人物：

無



他們告辭了阿貝南之後繼續往南方的妖精之城出發，在兩城之間的必經通道上看到一大群暗黑妖精。暗黑妖精特莉絲雅一見到麥克斯一行人，不由分說地立刻開打起來！

過關提示

此處最快靠近隊員的敵人就是三隻火蜥蜴，牠們的攻擊力強，所幸不會使用魔法，並不難對付。不過在牠們之後的妖精魔法師會使用法術攻擊，傷害力甚大，且可一次攻擊數人，因此最好盡快將他們解決。反而是領隊的特莉絲雅體力值不高，攻擊力亦不強，較無須擔心她的攻擊。此戰的特點是戰場的距離較遠，而通道較窄使得往前移動的速度不快，進而拉長整個戰鬥的時間，隊伍之中移動力較低的隊員也可能完全遭遇不到敵人，因此可以只讓重要的幾位隊員向前移動攻擊敵人即可，這樣也不至讓移動距離較小的隊員反造成其他隊友行動上的阻礙。若超過35回合未獲勝則造成下章一開始妖精女王潔絲卡死亡，與潔絲卡之對話對象改為安妮娜。



第十四章　妖精族之對峙

麥克斯前往妖精之都協助妖精女王潔絲卡，若能在20回合內獲勝，各女主角友好度皆增加1點。

■勝利條件

擊敗特莉絲雅

■失敗條件：

妖精女王潔絲卡死亡或麥克斯死亡

■敵軍人數

特莉絲雅、4名妖精狙擊手、4名妖精召喚師、4名妖精祭師

■我方必要人物：

麥克斯、艾琳，其餘自選

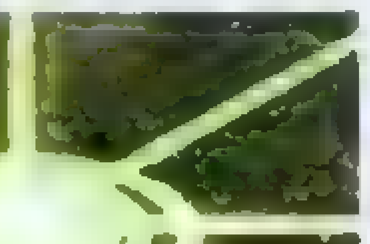
■NPC人物：

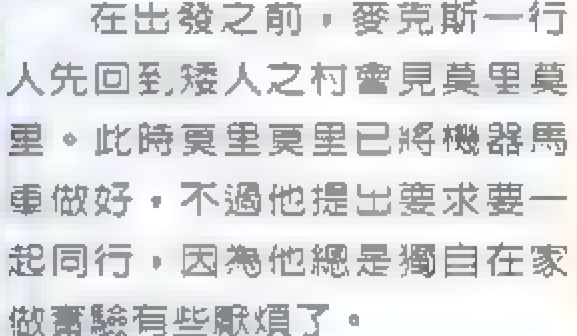
妖精女王潔絲卡、安妮娜、3名妖精弓箭手

過關提示

此關除了原先的隊員之外，妖精族的女王潔絲卡、祭師安妮娜以及3名弓箭手亦會加入我方一起行動。不過若要藉此機會讓我方人員升級的話，盡量不需用到妖精族的人員來進行攻擊，只要讓她們待在潔絲卡四周防禦，避免她被敵人擊斃而結束遊戲。敵方的召喚師會使用高級的魔法，除了可以一次大範圍攻擊之外，其傷害力亦十分強大，等級較低的隊員甚至有可能一擊斃命！因此最好可以在第一時間就先將她們先擊斃，再慢慢解決攻擊力較低的敵人。特莉絲雅雖等級有LV20，不過體力值僅有34點而已，攻擊行動若無miss的話幾乎一擊即可解決她，不過要贏得更多金錢，可留待最後再對付她。另外，若在20回合內擊敗特莉絲雅，則艾琳、小安以及安妮娜的友好度各加1。

▲特莉絲雅逼迫妖精女王潔絲卡投降





在出發之前，麥克斯一行人先回到矮人之村會見莫里莫里。此時莫里莫里已將機器馬車做好，不過他提出要求要一起同行，因為他總是獨自在家做實驗有些厭煩了。



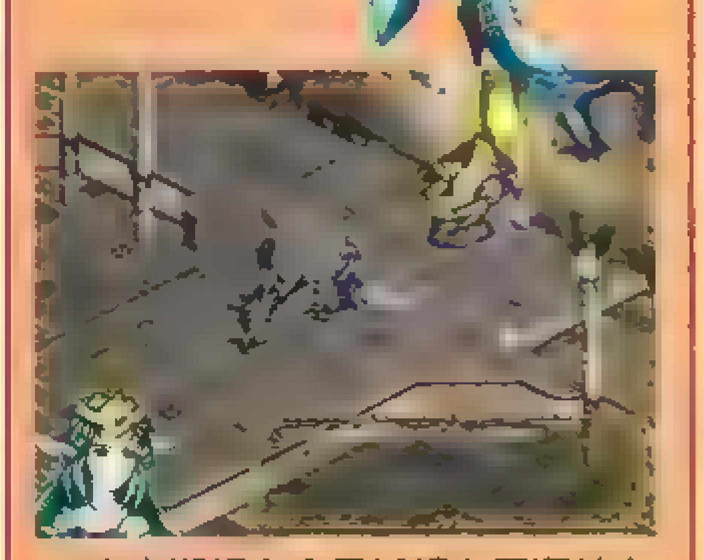


▲威克的強力魔法－風刃

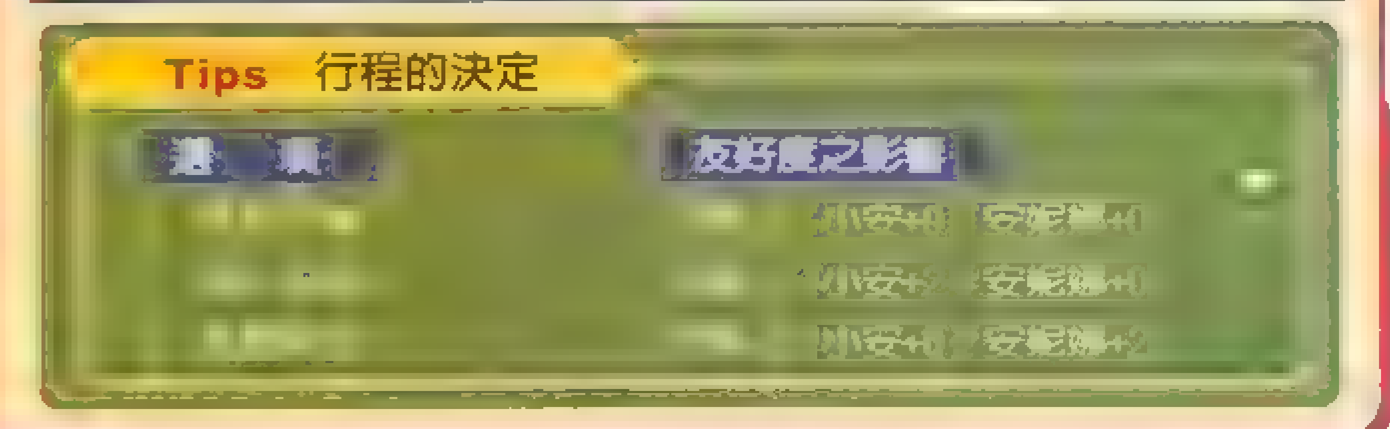
走到村口與夥伴會合時，看到大夥在討論接下來的行程。由於從妖精之城通往自由城共有三條路，一條是通往諾巴的故鄉．聖獸島，一條是通過潔絲卡提到的魔族小村，另外向西走則可直接到達自由城。



▲由妖精之城可通往許多不同的地方，故有許多隱藏關卡。



▲麥克斯初次會見妖精女王潔絲卡



Tips　行程的決定

選項	友好度之影響
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

隱藏關卡1 聖殿守衛 (如不須莉莉絲加入則跳至隱藏關卡四)

麥克斯答應幫莉莉絲尋找解除封印的方法之後，威克解開聖殿的封印。不過他們才踏入聖殿中，就被一群魔族所包圍住！

■勝利條件：

敵軍全滅

■失敗條件：

麥克斯死亡

■敵軍人數

3隻獅身鷹首獸、3名骷髏王、3隻女首鳥身獸、3隻蜥蜴王

■我方必要人物：

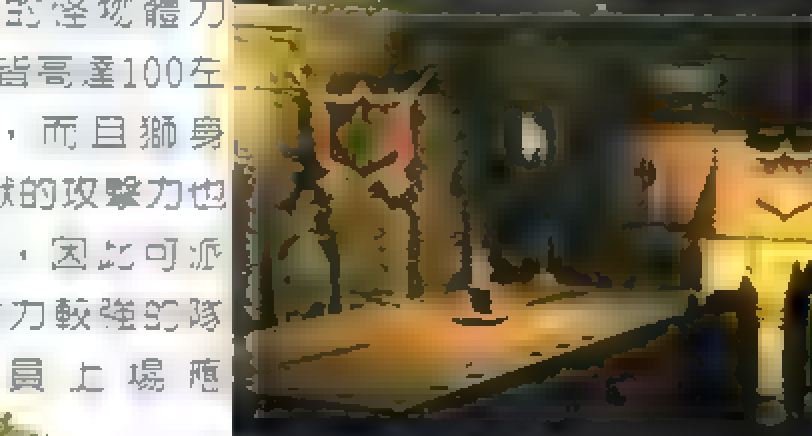
麥克斯，其餘自選

■NPC人物

無

過關提示

此關之敵人除了獅身鷹首獸外，其餘都在前幾章出現過，不過此處的怪物體力值皆高達100左右，而且獅身鷹首獸的攻擊力也相當強，因此可派遣攻擊力較強的隊員上場應付。基本上只要使用過「狂戰士之石」，在應付這些怪物上不成問題。





▶大家準備解開莉莉絲的封印。



隱藏關卡2 封印之地

■勝利條件：

敵軍全滅

■失敗條件：

麥克斯死亡

■敵軍人數

3隻吸血蝙蝠、3名骷髏王、3名女魅魔、3隻鼠王、3隻蜥蜴王、3名惡鬼王

■我方必要人物：

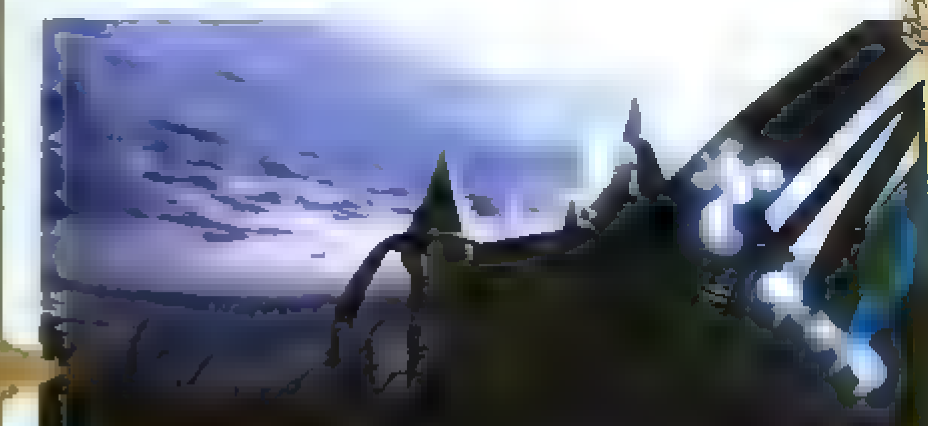
麥克斯，其餘自選

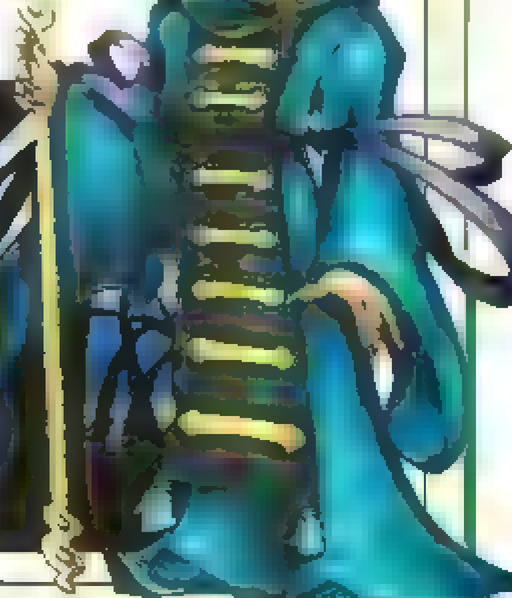
■NPC人物

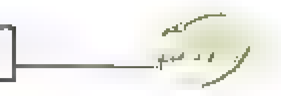
無

過關提示

此關卡之敵人個個體力值都在100點以上，而攻擊力也往往高於30點左右，防禦力較差的隊友可得要注意一下了。而首次出現的女魅魔會施展「天雷吞」法術一次攻擊數人，因此在移動時隊員之間可離遠一些，等負責取回寶物的隊員完成任務之後，就可將他們全數殲滅了。若此時以可使用較廣攻擊範圍之特殊技者，如威克的風刃、迪克的連續穿刺……等，可在敵人聚集一起時盡量使用，幸運的話一次就可解決掉4個人以上。







隱藏關卡 3

勇者之證明

■勝利條件：

擊敗阿特蜜斯

■失敗條件

麥克斯死亡

■敵軍人數

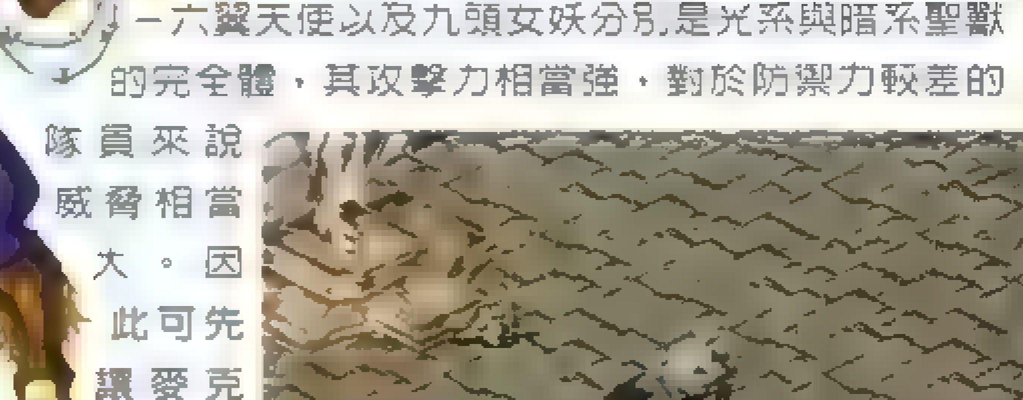
阿特蜜斯、3隻鳥人、2名六翼天使、3隻女首鳥身獸、2名九頭女妖、3名女魅魔、3隻蜥蜴王

■我方必要人物

麥克斯、莉莉絲，其餘自選

■NPC人物：

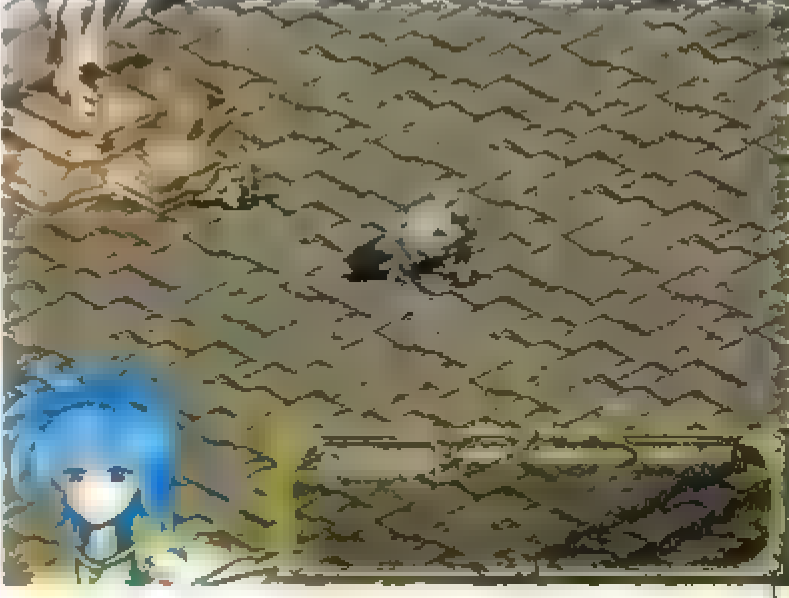
無



莉莉絲的封印被解除之後，對麥克斯的友好度立刻增加5點。莉莉絲要求前往矮人之都附近的月之神殿詢問月之女神，不過在阿特蜜斯回答她的問題之前，希望麥克斯一行人能先通過她的考驗。

過關提示

首次出現的敵人—六翼天使以及九頭女妖分別是光系與暗系聖獸的完全體，其攻擊力相當強，對於防禦力較差的隊員來說威脅相當大。因此可先讓麥克斯、小安及迪克攻擊牠們，而防禦力較弱的隊員則負責攻擊其他敵人。要注意女魅魔的法術傷害力也很強。



▲莉莉絲召喚出月之神殿的守護者阿特蜜斯。

隱藏關卡 4

大海怪

■勝利條件：

擊敗章魚王

■失敗條件

麥克斯死亡

■敵軍人數：

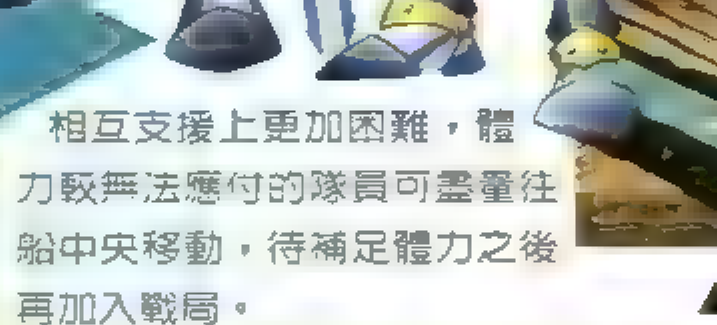
章魚王、15隻海妖

■我方必要人物

麥克斯，其餘自選

■NPC人物：

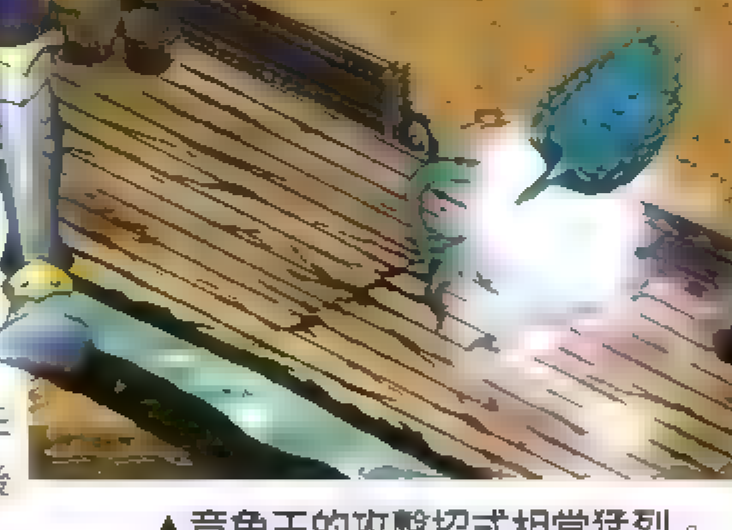
無



他們遵照月之女神所指示準備乘船到聖獸島。不過船才出航不久，忽然船身一陣搖晃，竟從海面出現了大量海妖！

過關提示

海妖與章魚王僅在此一章中出現，不過其兩者的攻擊力都很強，尤其是章魚王的攻擊更為猛烈。由於船身甚為窄長，因此在相互支援上更加困難，體力較無法應付的隊員可盡量往船中央移動，待補足體力之後再加入戰局。



▲章魚王的攻擊招式相當猛烈。

隱藏關卡 5　威爾克斯的試煉

■勝利條件：

擊敗威爾克斯

■失敗條件

麥克斯死亡

■敵軍人數

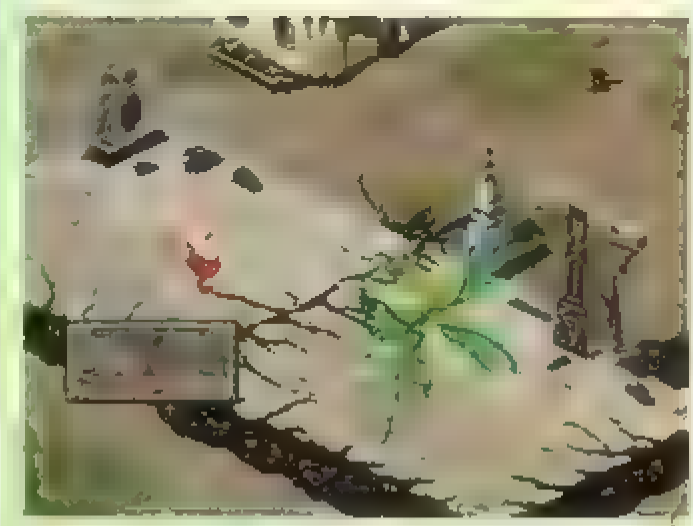
威爾克斯、3隻風獸、3隻焰獸、3隻雷獸、3隻水獸

■我方必要人物：

麥克斯，其餘自選

■NPC人物：

無



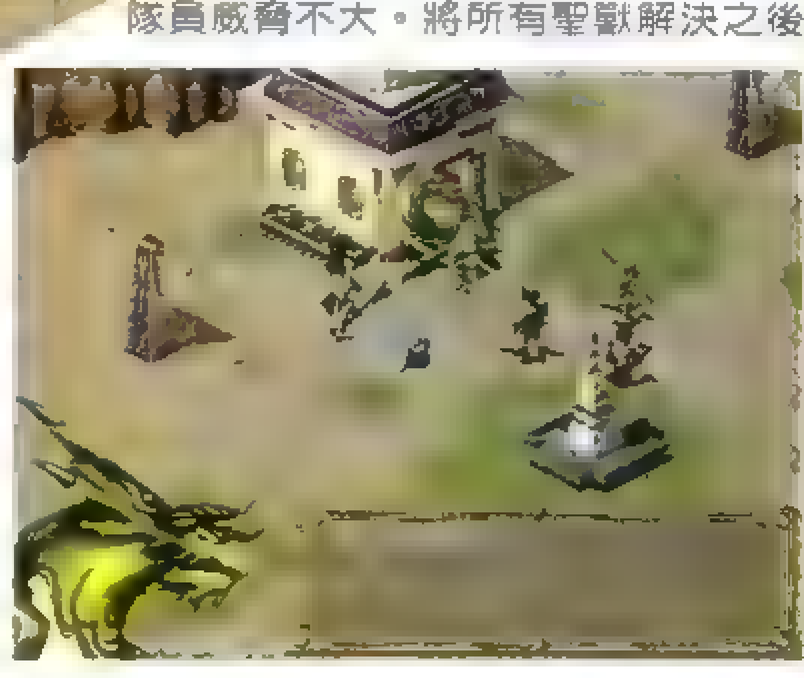
▲聖獸與守護寶寶之對決。

諾巴對於近日有人蓄意重燃戰火一事感到擔憂，希望威爾克斯可提供聖獸的力量幫助麥克斯等人，威爾克斯提議先見識一下麥克斯的實力後再做決定。

過關提示

此戰場上所有四種光系聖獸都會上場，因此在應付上有些吃力。不過若在之前曾經使用過狂戰士之石的話，對於能力較強的幾位主要隊員威脅不大。將所有聖獸解決之後大家再聯手對付威爾克斯。

麥克斯成功通過威爾克斯的試煉後，答應派遣水獸・萊茵以及風獸・艾爾與他們一起同行，另外，諾巴爺爺也承諾繼續跟著麥克斯一行人以幫助做聖獸融合的工作。



▲威爾克斯終於看到久違的好友・諾巴。

第十五章　魔物來襲

■勝利條件

敵軍全滅

■失敗條件

麥克斯死亡

■敵軍人數

4隻蜥蜴王、4隻女首鳥身獸、4隻吸血蝙蝠、4隻獅身鷹首獸、4名惡鬼王

■我方必要人物

麥克斯，其餘自選

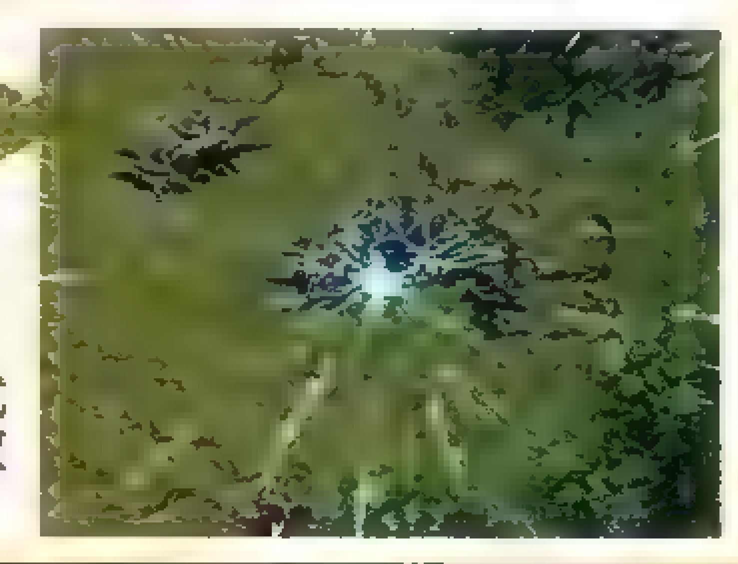
■NPC人物

無

為了要到自由城尋求協助，一行人回到妖精之城後，再往西繼續前進，不過才走到溫泉指標處時，立刻遭受一群怪物攻擊！

過關提示

此關卡的地形下方雖寬敞，卻因地形與障礙物之故必須兵分二路。可派遣克恩、安迪、凱爾等人往左上方移動攻擊此方向的敵人，其餘隊員則往西方前進攻擊敵人。由於此關敵人甚強，因此其他非主要攻擊的隊員最好也上場接應主要攻擊手，不管是為他們補血或是上陣殺敵都可有所裨益。因為在這裡的敵人常會聚集在一起攻擊，因此大範圍攻擊的特殊技便顯得相當重要，最好可以一次解決掉3~4名敵軍。



▶小安的終極招式－「八方亂射」攻擊力超強。

隱藏關卡 6　溫泉鄉大放送

■勝利條件：

三十回合內到達溫泉鄉的中心點。

■失敗條件：

超過三十回合或麥克斯死亡。

■敵軍人數：

3名人類狙擊手、3隻鳥人、3名獸人獸神鬥士、3名妖精召喚師、3名王國騎兵團、3名矮人狂力戰士

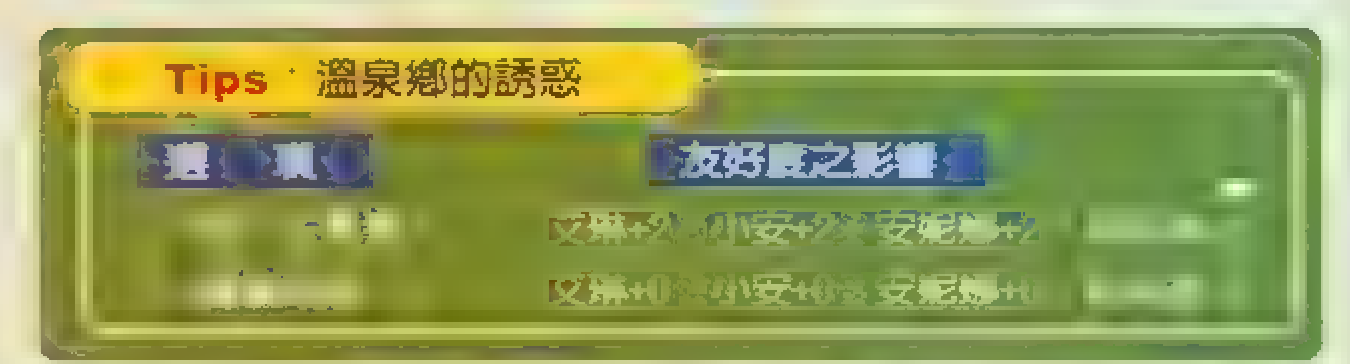
■我方必要人物：

麥克斯，其餘自選

■NPC人物：

無

此時小安忽然看到附近的指標寫著：溫泉鄉旅館回饋旅客大放送，好奇地嚷著想過去瞧瞧。若麥克斯答應前往，則可進入隱藏關卡六；要是決定繼續趕路，則以後都不會再出現在溫泉旅館的路。

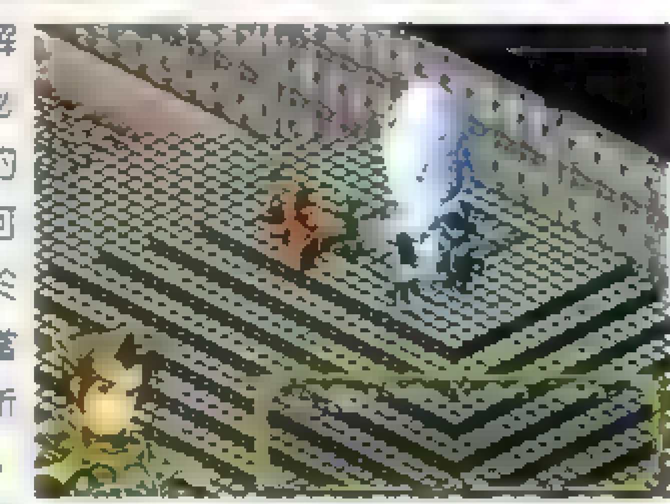


Tips：溫泉鄉的誘惑

選項	友好度之影響
[illegible]	艾琳+2、小安+2、安妮娜+2
[illegible]	艾琳+0、小安+0、安妮娜+0

過關提示

比關卡雖然敵人人數眾多，不過他們的防禦力與攻擊力都不高。由於必須在三十回合內到達位於西北方溫泉鄉中心點，只要隊員先前都裝備風速之鞋的話，應該不難達成目標。只不過要控制好時間點，不論是解決全數敵人或是到達中心點，必須先讓負責前往索取寶箱之物的人完成任務才行。完成任務後可獲得一、兩萬G以上的賞金，對於2000G的下注金額來說相當有利。若提前就先將所有敵人解決的話雖也可過關，不過這樣可是拿不到飛行翼鞋的。



▲溫泉旅館的服務人員親切地詢問是否參加競賽。

第十六章　偷襲、自由城

■勝利條件：

敵方全滅

■失敗條件：

麥克斯死亡

■敵軍人數：

5名人類狙擊手、4名王國魔法師、2名王國騎兵團、2名人類步兵隊長、4名人類祭師、5名人類強化步兵

■我方必要人物：

麥克斯，其餘自選

■NPC人物：

無

過關提示

由於隊伍出現的地點較為狹窄，要往敵人所在位置的下方僅能從左右兩側前進，比較起來右邊的階梯會比左邊的階梯容易行走。要注意不要讓行動較慢的隊員阻礙到其他隊員的行進。因為小安可使用攻擊範圍較廣大的特殊技，因此她不須走下階梯，靠著山崖邊就可以進行攻擊，而距離較遠的敵人則由腳程較快的隊員先下山崖攻擊。此關的敵人力量平均，並沒有特別困難之處，只要用平常心來打即可輕鬆過關，不過若能讓此戰在30回合內結束的話，所有女主角的友好度皆+1。



第十七章 城內混戰

他們想趕緊進城警告城主，卻被卡隆城主誤認為入侵的敵軍！

■勝利條件：

敵軍全滅

■失敗條件：

麥克斯死亡

■敵軍人數

艾柯爾、卡隆、麥肯、2名妖精狙擊手、4隻鳥人、2名獸人獸神鬥士、2名妖精祭師、2名王國騎兵團、2名人類步兵隊長、4名矮人狂力戰士

■我方必要人物

麥克斯，其餘自選

■NPC人物：

無

過關提示

上一戰結束後立即接著此戰，因此若上一戰有人員不幸陣亡，會造成此戰少一人上場應戰，又無法即時以其他人員替補。因此上一戰雖然戰得輕鬆，不過還是得小心別讓任一人員陣亡，否則會使此戰更難以應付。此戰中進行戰鬥的位置就在自由城內，此處相當寬敞，所以較無須考慮到阻礙物的問題。本關敵人雖然不少，不過僅有幾個主要人物較難應付，其餘的幾乎都可以一擊就將他們擊斃。注意麥肯因為是弓箭手，所以只要斜對角一格的距離就可對我方進行攻擊。

第十八章 王國軍之偷襲

當他們才踏入王宮中，就發現城主正陷入苦戰之中，於是麥克斯等人趕緊上場助陣。

■勝利條件：

敵軍全滅

■失敗條件：

卡隆或麥克斯死亡

■敵軍人數

5名人類狙擊手、2名人類王國魔法師、5名王國騎兵團、2名人類祭師、5名人類強化步兵

■我方必要人物

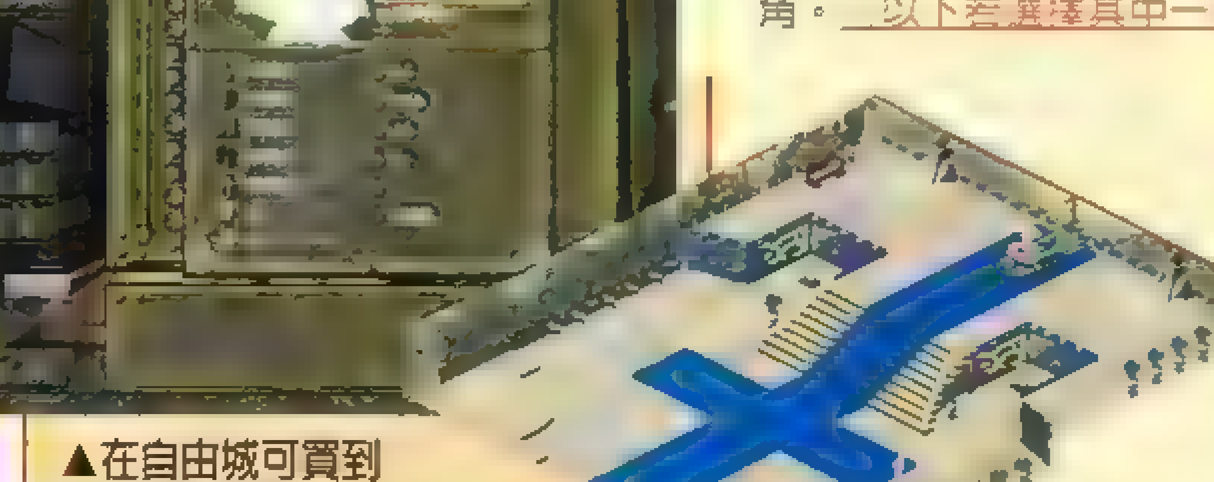
麥克斯，其餘自選

■NPC人物

卡隆、麥肯、艾柯爾

過關提示

因為卡隆城主的體力與攻擊力都不高，很容易被兩側的敵方狙擊手與強化步兵攻擊。因此除了兩位上去取得寶箱之物的隊員要負責保護卡隆城主的安危外，另兩位NPC人物，麥肯與艾柯爾也要在其兩側抵擋敵人的攻擊。由於此三人未使用狂戰士之石，防禦力與攻擊力都很低。其中二名並非戰鬥失敗的條件人物，因此要誓死保護卡隆，因為兩人為NPC人物，即使戰亡後也不會影響到往後劇情的發展。另外，在此城鎮中可購得之「飛行翼鞋」可以讓移動的距離加大許多，對於戰場較為寬大的地形有很大的幫助，因此若是金錢許可，可讓每位隊員裝備上此道具。



▲在自由城可買到的光系守護寶寶。

有關告白成功與否的重要事件

此時麥克斯在城內補給物品後四處閒晃時，在四個角落看到了各女主角。（以下若選擇其中一事件另外三事件便不會發生）

1 艾琳 麥克斯見艾琳悶悶不樂的樣子，安慰她…

選項	好感度之影響
1. 不用擔心…	+10
2. 唉！我也…	−5
3. 早點休息…	+0
4. 我們要相信…	+5

第十九章 海戰

■勝利條件：

擊敗特依洛

■失敗條件：

麥克斯死亡

■敵軍人數：

特依洛、2名人類狙擊手、3名人類王國魔法師、3名人類祭師、5名人類強化步兵

■我方必要人物：

麥克斯，其餘自選

■NPC人物：

無

船正航向邦斯曼港時，不料卻在海上遇到由特依洛所率領的軍隊！

過關提示

此場戰鬥亦在海上進行，由兩艘船並排所構成。我方所處的船隻敵人較少，主要的特依洛與其他攻擊力較強的敵人都在另一艘船上，可選擇等敵人過橋上我方船隻再攻擊，或是主動過橋攻擊。因為通道僅可容許一人通過，因此在過橋時相當困難。另外，此戰場的兩個寶箱都在另一艘船上，因此除了負責攻擊的隊員之外，亦得派遣一個腳程較快的隊員負責取得寶箱，由於寶箱分別在船頭與船尾之處，可派兩人分由兩處上對方船隻。

此時麥肯十分擔心自由城主的安全…



Tips：安慰的話

選項	友好度之影響
1. 真不好意思…	[illegible]
2. [illegible]	[illegible]

2 小安 小安要麥克斯陪她逛逛…

選項	友好度之影響
1. 那待會兒…	+10
2. 可是我也…	-5
3. 好吧！妳說…	-2
4. 我也希望…	+5

3 安妮娜 麥克斯見安妮娜悶悶不樂的樣子，安慰她…

選項	友好度之影響
1. 下次見面…	-2
2. 不要緊…	+10
3. 我覺得殺…	-5
4. 為了妖精…	+5

（若未加入則無此事件）

4 莉莉絲 麥克斯見莉莉絲若有所思的樣子，便安慰她…

選項	友好度之影響
1. 放心吧！…	+5
2. 喔、管他的…	-5
3. 不管怎麼…	+10
4. 那有什麼…	-2

第二十章 融合生物

■勝利條件：

敵軍全滅

■失敗條件：

麥克斯死亡

■敵軍人數：

5名人類狙擊手、3名人類王國魔法師、1名王國騎兵團、3名人類祭師、5名人類強化步兵

■我方必要人物：

麥克斯，其餘自選

■NPC人物：

無

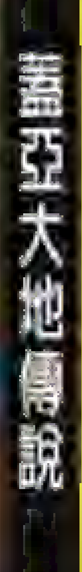
船停靠在邦斯曼港見到大批軍隊屯駐守在港口，麥克斯他們也終於見識到融合生物的模樣！



過關提示

此關的敵人並不難應付，只要抱著平常心就可輕鬆過關。不過由於寶箱的距離相當遠，且裡面僅有回復心神藥，此物在道具店便可購買，因此若想節省時間的玩家可以不須拖長戰鬥來換取拿寶箱的時間。







第二十一章 妖精族的羈絆

■勝利條件
擊敗特莉絲雅

■失敗條件：
麥克斯死亡

■敵軍人數：
特莉絲雅、4名人類狙擊手、2名人類王國魔法師、3隻食人花魔、4名王國騎兵團、4名人類步兵隊長、3名人類祭師、3隻雙頭怪

■我方必要人物：
麥克斯、安妮娜、莉莉絲

■NPC人物
無



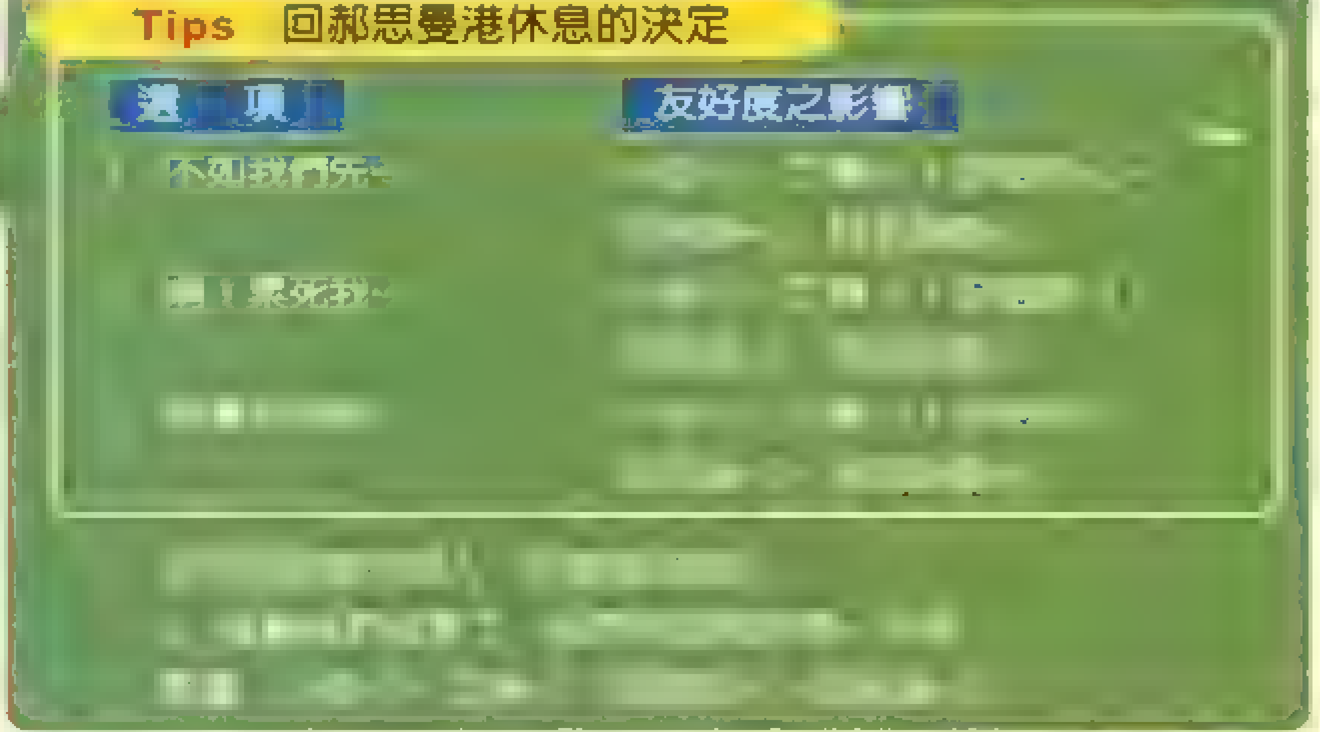
當天夜晚，麥克斯打算向心目中的女主角告白，可選擇的的對象有艾琳、小安、安妮娜、莉莉絲（若未加入無此選項）、特莉絲雅（若未加入無此選項），告白成功後，可與女主角施展合體技。

過關提示

比翡終於見識到融合生物的厲害了！在左邊有3隻雙頭怪，攻擊力相當高，而體力值也高達200點以上，一定得派遣攻擊力強大的隊員前往應付。而在右邊的則是3隻食人花魔，會以吐出毒氣的方式攻擊我方人員，不過傷害力比雙頭怪小了許多，雖然體力亦很高，不過只要以兩三人圍攻一隻的方式，一兩回合就可將他們解決。而其他敵人因為在河對岸地勢較高的地方，因此他們僅會靠著山崖，並不會移動下來做攻擊。故可以派遣小安站在對岸的山崖下，利用攻擊範圍最大的「八方亂射」由下往上攻擊就可一舉將他們殲滅。

比戰期間若安妮娜接近特莉絲雅時，會發生特莉絲雅加入之情節。若結束前未能靠近，特莉絲雅則死亡。

戰勝後，若特莉絲雅加入：



回到郝斯曼旅館休息時，大家討論出整件事似乎是一位名叫薩剛的魔族人所策劃的，於是打算明日找尋這位薩剛弄清事情真相。

第二十二章 魔王薩剛

■勝利條件
擊敗薩剛

■失敗條件
麥克斯死亡

■敵軍人數：
薩剛、4名人類狙擊手、2名人類王國魔法師、3隻食人花魔、4名人類步兵隊長、4名王國騎兵團、2名人類祭師、5隻雙頭怪

■我方必要人物：
麥克斯、特莉絲雅、莉莉絲，其餘自選

■NPC人物
無

隔日在薩巴來城與薩剛對持之後，才知道他向巴里安特施展了移魂之法以及融合之法！

過關提示

比章中的融合生物共有8隻之多，在應付上相當不易。因此前一章在郝思曼港休息之時，最好先進馬車內重新選擇攻擊力與體力較強的隊員。薩剛所處的位置相當遠，隊員們必須先對付難以攻擊的融合生物，可讓部份隊員負責攻擊融合生物以及小嘍囉，另兩名攻擊力較強的隊員則向上方城門的方向前進，專程對付薩剛即可。薩剛的體力值極高，必須兩人連續以最強的特殊技來攻擊。



第二十三章　決戰巴里安特

此時的歐普拉國王才知道這一切都是宰相——巴里安特搞的鬼。

■勝利條件：

擊敗巴里安特

■失敗條件：

麥克斯、莉莉絲、艾琳或歐普拉死亡

■敵軍人數：

巴里安特、薩剛、4名人類狙擊手、4名人類王國魔法師、5隻食人花魔、5名人類步兵隊長、5名王國騎兵團、4名人類祭師、5隻雙頭怪、4隻惡鬼王

■我方必要人物：

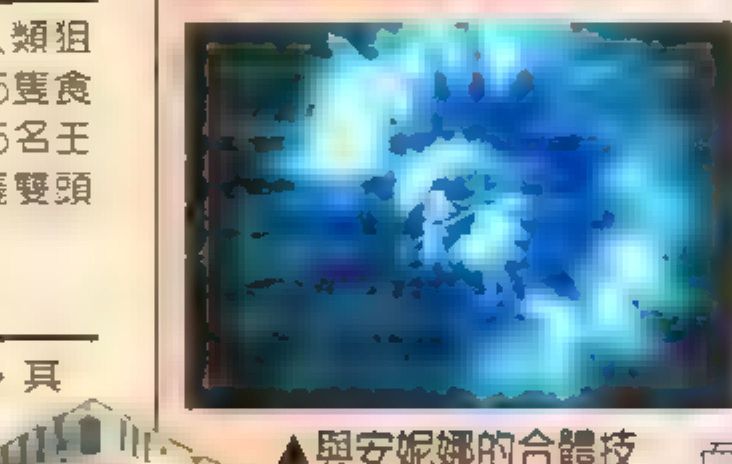
麥克斯、莉莉絲、艾琳，其餘自選

■NPC人物：

歐普拉

過關提示

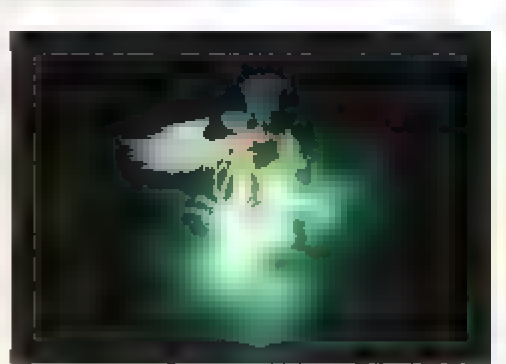
由於此章為最後一關，因此玩家也不須強求要將所有敵人殲滅，故只要想辦法往前移動，全力對付巴里安特即可。不過在與巴里安特對陣之前所遭遇的敵人多如牛毛，且個個體力值高達200點以上。而巴里安特本人的體力值更是高達495點，整整比其他高等級的敵人還要多上好幾倍，最好派2個以上的隊員上前圍攻巴里安特。



▲與安妮娜的合體技－月影幻魔



▲融合之後的聖獸威力驚人。



隱藏關卡7　時空門內之對決（向莉莉絲告白成功才發生）

戰敗的巴里安特憤怒地打傷莉莉絲，然後轉身逃往時空門之中，麥克斯等人立即追上去！

■勝利條件：

擊敗巴里安特

■失敗條件：

麥克斯死亡

■敵軍人數：

巴里安特、4隻獅身鷹首獸、4隻食人花魔、4隻骷髏王、4名女魅魔、5隻雙頭怪、4隻蜥蜴王、4隻惡鬼王

■我方必要人物

麥克斯，其餘為上一關參戰之角色

■NPC人物

無



過關提示

此關完全沒有任何景物可參照自己的位置，因此在移動前可先檢視與魔王巴里安特的距離，然後再選擇移動位置。因為此關結束後即進入結局，玩家不須顧及打敗幾隻怪物，只要不斷地往左上方移動，接近巴里安特後盡全力將他打爆即可。

巴里安特戰敗後仍然執迷不悔，然後自爆而亡。



▲所有人員盡量往西北方向移動，全力攻擊巴里安特。

◀在時空門之中地形完全無任何限制。





I. 前言

喜歡星海爭霸或世紀帝國等遊戲的玩家在剛接觸到本遊戲時，一定會被超多種類的資源、不良的界面以及控制力低落的戰鬥AI整的很慘。本遊戲在單人模式裡的三個種族各有三個關卡，而與黑暗部落對抗的戰役則有十二個。由於本遊戲強調的本來就是生產的部份，對於戰鬥表現較少著墨，因此除了敵我的配置外，每一關的過關方式幾乎都大同小異。底下我們分成三階段來介紹，從一開始的生產，中段的資源分配，到後段的兵戎相見，我們都會做一個詳細的解說。由於本遊戲的說明書對於基本的遊戲操作已經描述的很週到，在此對於基本操作的部份我們就不浪費篇幅說明，不清楚的玩家請自行翻閱說明書的操作部份。

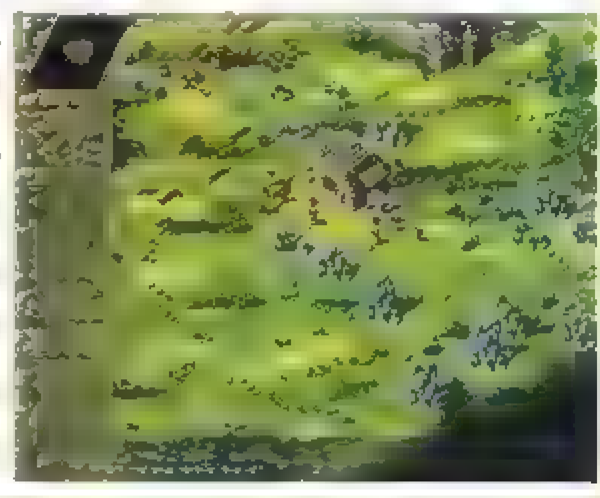
II. 基礎建設

每關一開始你第一件要做的就是查看資源的分配情況，通常在初期我方都會有20個單位以上的木材和石頭，以及10柄以上的鐵鎚和鏟子，這些都是最基本的建設工具。假如一開始馬上就有一堆煤鐵礦那就再好不過了，你便可以馬上建造鍊鐵廠與五金工廠來生產工具，加快初期進行的速度。否則就只能乖乖的從初期的木材石材慢慢採集。在關卡初期由於人員稀少資源有限，因此工人的角色轉換十分重要，善用殖民者選單來轉換現有的工人，可以明顯縮短初期的建設時間。



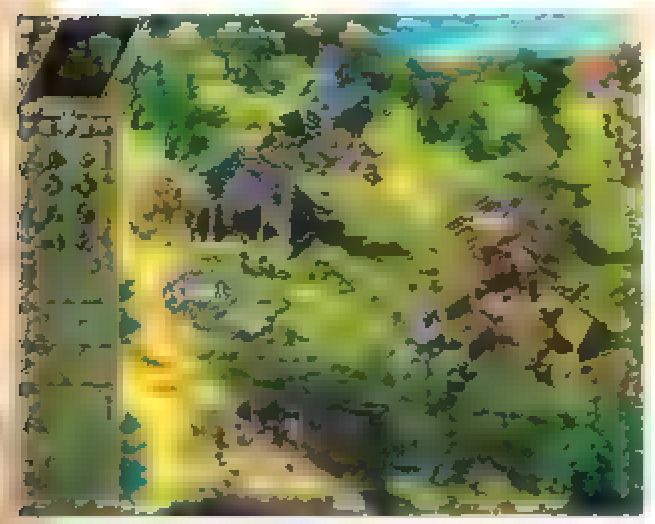
1 [illegible]

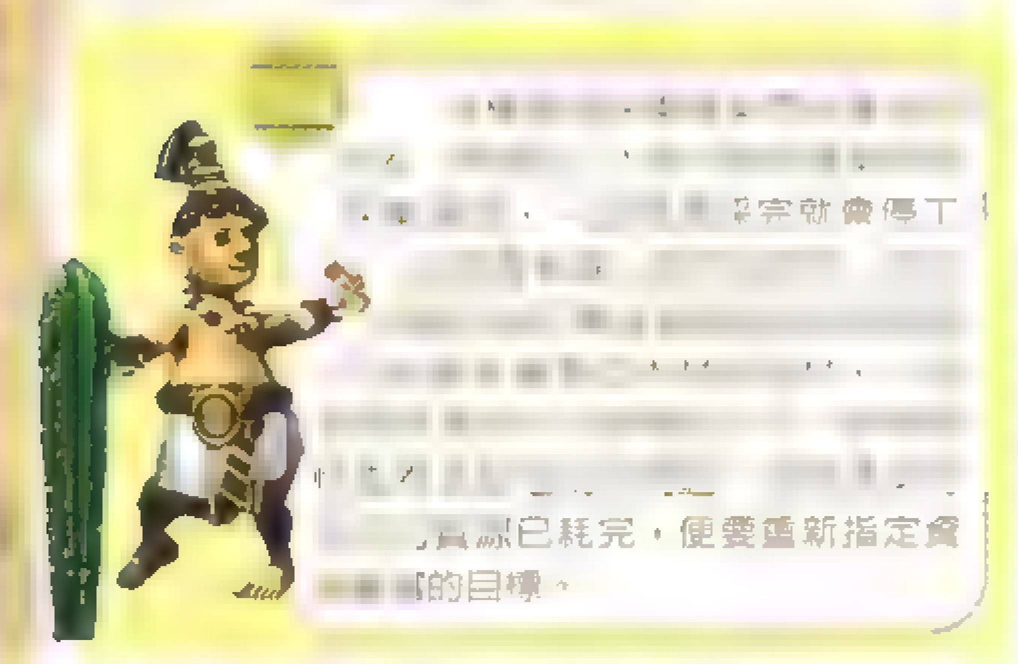
首先盡可能讓現有的工人都轉成挖掘者和建築者，搬運工只要留5~10個人就可以了（所留人數多寡視一開始所提供的人數而定）。第一個要建造的是伐木工小屋，盡可能建在樹木多的地方，旁邊再興建鋸木廠與植木工小屋。這二者的比例大概是二座



伐木屋對應一座植木工小屋與一座鋸木廠，如此一來你便會有一個長久穩定的木材來源。記得建好伐木工小屋後要把砍伐的目標對到植木工小屋種植的樹木上。

然後是石匠小屋，每個石場至少都要有一座，但不要建造兩座以上，因為石場內的石頭總有採光的一天，建造多座雖然可以加快開採速度，一旦把石頭採光了，你勢必得把這個石場的石匠小屋全部摧毀，再到另一個石場興建，這將會浪費不少石材跟木頭。初期兩座石匠小屋應該就很夠用了，記得也要時時注意石場的含量以免資源耗完而不自知。等建完這兩棟建築物確保了建材來源，之後我們就可以大刀闊斧的進行建設了





由於關卡一開始我方的人數都不可能太多，用來伐木採石還可以，一旦要進行下列的步驟，你可能就會明顯的感覺到人口的不足，遊戲裡的住宅總共分為小型、中型、大型三種，可以容納的人數分別是10人、20人與50人，當然越大的住宅所耗用的資源就越多。建議初期建造小型或中型的住宅即可，留一些資源來應付等一下生產食物時的大量需求。



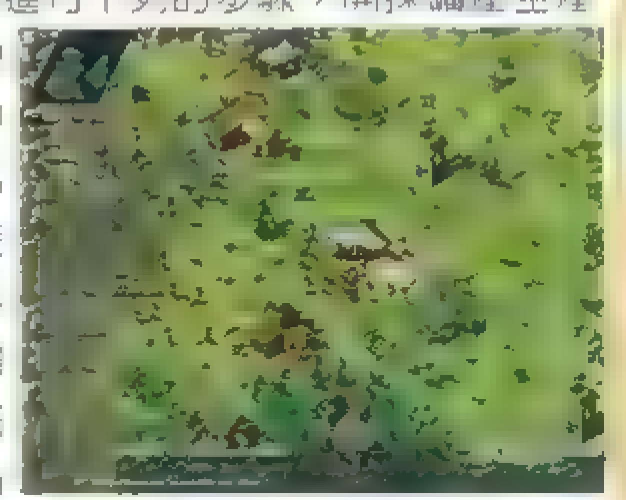
另外在關卡進行的過程中，你的殖民地會不斷的擴大，因此最好能未雨綢繆，把需要的人力先準備好，假如等到發現人口不足再來蓋住家，那建造的速度會很緩慢，也會大幅拖累遊戲的進度。





有了房子後，當然要先填飽肚子。遊戲裡的食物來源分為兩種，一種是天然收集的，包括漁夫小屋與獵人小屋，另一種是生產出來的，比如穀物農場、養羊場與釀酒原料等等，其中釀酒原料我們會留到祭司的部份再提。

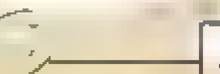
先檢查看看工具倉庫裡有沒有鐮刀和斧頭，假如沒有的話表示你得先進行下列的步驟，開採礦產生產工具後才能製造食物。所有生產類食物的基本要素是穀物，有穀物才能做麵包和養動物。所以第一件事就是要建造穀物農場，然後在附近建造磨坊與麵包廠，讓磨坊把穀物磨成麵粉，再由麵包廠加工製成麵包，只要你穀物順利收割，沒多久你就可以看到熱騰騰的麵包出爐了，這是煤礦和採石工人最喜歡的食物。



再來是鐵礦和硫磺礦工人最愛的肉類，肉類可以從由兩方面來取得，一是在動物較多的地方建造獵人小屋，然後給他一支弓，他便會幫你打獵，不過動物很容易打光，一打光的話又得長途跋涉到遠處去打，你必須常常注意獵人有沒有獵物可打，還不如自己養方便。只要先在河邊建一座水工小屋及水，然後在穀物農場附近建造養羊場或養豬場，用穀物和水就可以把豬羊養的肥肥胖胖的，再建一座屠宰場把它們送進去，一根根火腿就這樣出來了。不過獵人小屋也是有一個好處，就是打到的獵物不用再經由屠宰場加工，在肉類短缺時可以節省很多生產加工的時間。







最後一種食物是金礦工人最喜歡的魚，魚只能建造漁夫小屋來補，而且每座漁夫小屋都要準備一支釣竿。不要讓漁夫小屋離湖海太遠，而且要選擇水面有魚跳起來的岸邊來建造。一般來說兩座左右的漁夫小屋就足夠所需了。



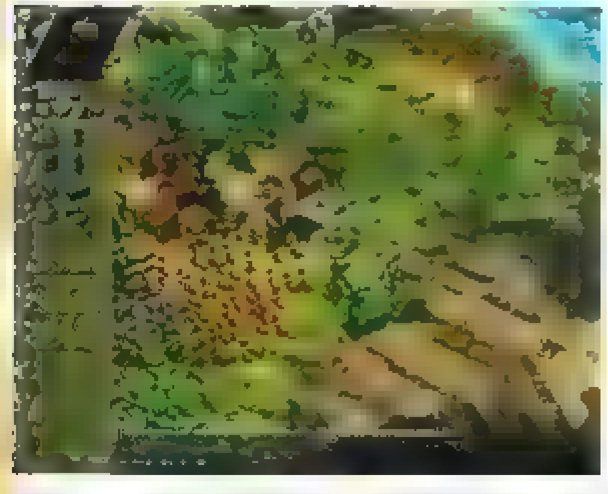


人家都說飽暖思淫欲，我們當然不能容許可愛的工人們作出這麼不長進的舉動。等食物不虞匱乏之後，第一件事就是要開採礦產來煉製工具。不過不是每次運氣都那麼好，隨隨便便都有礦山在附近，所以我們就得先把邊界往外擴充，直到把礦山囊括進我們的邊界為止。

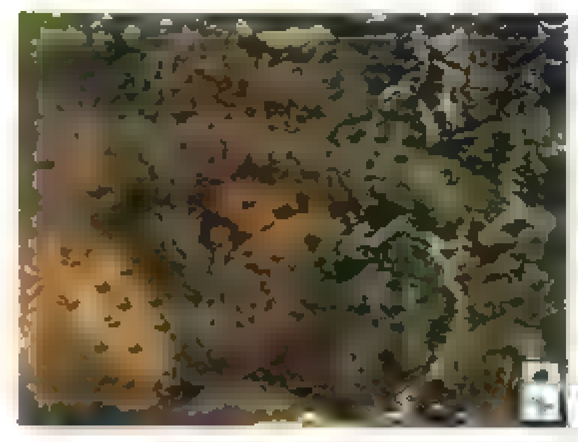
要擴充邊界有兩種方法，一個是派拓荒者慢慢往外挖，一個是建造塔台。前者比較不受地形的限制，但速度緩慢，而且無法進行防衛的任務，後者擴張速度快，不過較浪費資源。建議可以雙管齊下，先訓練幾個拓荒者，然後在大範圍建塔台擴充，一角落則派拓荒者探勘，務必盡快找到礦山。



在建塔台時一般都建造小型塔就可以了，比較重要的地形再建造大型塔，若確定該處為敵方必經的戰略要道，甚至可以建造城堡來防守。由於初期兵力有限，每個塔台派一個人進去就可以了，前線的地方再派滿兵駐守。由於這一代就算塔台拆掉也不會影響已擴充的邊界，因此你可以考慮把中間部份的塔台拆掉拿回一半的資源，不過要拆之前請確定前線的防禦夠周全，否則一但前線被對方攻破，你在中間部份辛苦建造的成果馬上會全軍覆沒。



探得礦山之後，第二件事是要派地理學家去探測礦產。先訓練至少五個地理學家，鐵鎚不夠就先借建築師的來用，把他們拉去山區敲打，不一會兒山上有礦藏的地方就都會被標示出來，接著就可以著手採礦了。之後也不要讓地理學家閒著，派他們走出邊界尋找其他的礦區，若找到便可以先進行探勘的工作。



所有找到的礦產都會用各種牌子標示出來，牌子上的數字越多表示礦藏越豐富，把各礦區建在對應的礦產上，然後在附近建造鐵精煉廠和黃金精煉廠。由於不管煉鐵、煉金、做工具或做武器匠都會用到煤，所以煤礦的數量至少要其他礦產的兩倍。

鐵精煉廠和黃金精煉廠只能煉出鐵塊跟金塊，還不能做最後的用途。我們必須把工具匠工廠與武器匠工廠建在鐵精煉廠附近，來製造所需的工具和武器。

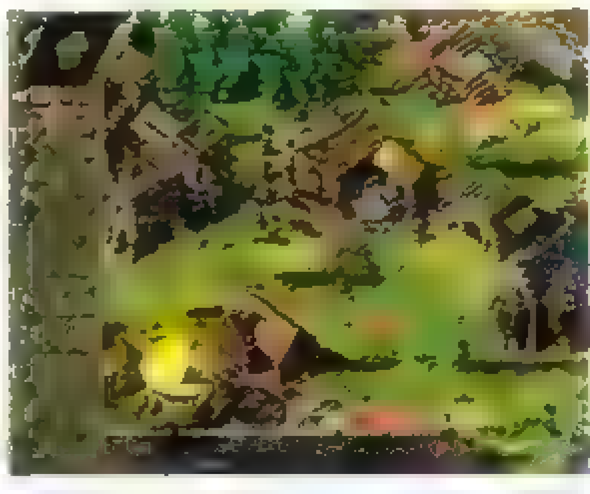
等工具匠工廠建造完成後，立刻進去製造目前最需要的一些工具，最好每個工具都能製造一兩支以便不時之需，而拓荒者使用的鏟子最好能多製造一些。至於武器匠武器匠工廠也不要閒著，不斷的製造弓和劍，不久後你馬上會用的到。一般來說礦產開採的速度都會遠大於煉鐵製金的速度，因此你可以考慮多建造幾座精煉廠或武器匠工廠來加快生產的速度。

進階建設

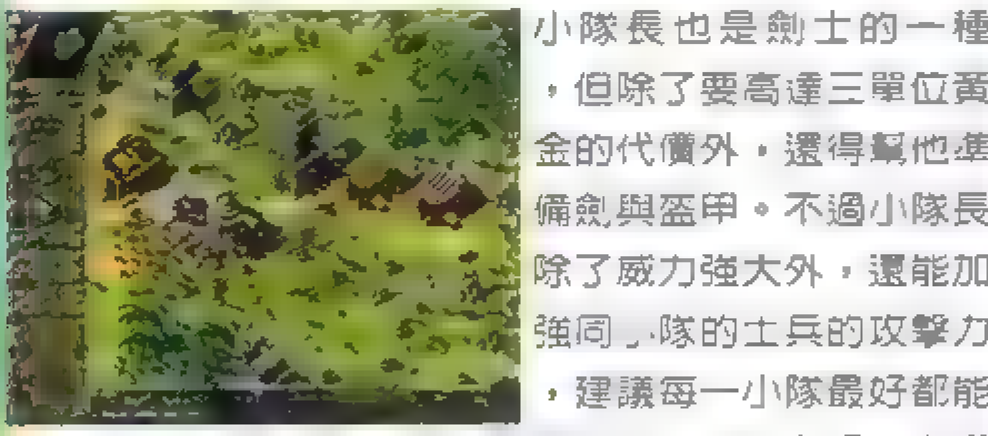
很多單人戰役敵人在開始沒多久就會大舉入侵，因此假如我方的基礎建設都已打點完畢，第一個要考慮的便是盡快訓練士兵增產報國。生產士兵需要建造軍營，建造的位置可以選擇離前線或敵人的方向近一點，比較好補充兵力。軍營附近最好能有城堡或大型塔來保護，否則一旦軍營被剿滅，那你連毋忘在莒的機會都沒了，只能乖乖的讀取進度重玩。

1. 練兵報國

每一個種族都有三種部隊可以生產，分別是步兵、弓兵和特殊部隊，無論要生產哪一種部隊，一定要先在武器匠工廠先生產對應的武器，劍士需要劍，弓箭手需要弓，特殊部隊則因種族而異。羅馬的特殊部隊醫護士需要劍，馬雅的吹箭戰士需要吹箭，維京的斧頭戰士則需要戰斧，只有等運送者把這些武器送到軍營，然後配合足夠的黃金和空閒的工人才能訓練。在兵種的選擇上假如是要防守的話，建議步兵與弓兵各一半，攻擊的話步兵則比弓兵少一點，而特殊部隊也有各種不同的用法，比如馬雅的吹箭戰士最好能搭配弓兵來攻擊，讓敵人還沒靠近就麻痺，一點都無法近身，羅馬的醫護士則搭配步兵比較好，可以就近治療步兵的傷勢，而維京的斧頭戰士一定要跟著皮堅肉厚的步兵來打，讓步兵做先鋒吸引敵人砲火，斧頭兵跟在後面衝過去，效果會好很多。



每種部隊都有三種不同等級，第一級只要對應的武器就可以了，第二、三級都需要黃金，而最高級的小隊長也是劍士的一種，但除了要高達三單位黃金的代價外，還得幫他準備劍與盔甲。不過小隊長除了威力強大外，還能加強同小隊的士兵的攻擊力，建議每一小隊最好都能由一個小隊長來帶。至於要訓練那一級的士兵，必須視我方區域的黃金數量而定。假如我方的礦區沒什麼金礦，那就全部訓練一級的士兵就可以了。假如錢多的花不完，那至少要訓練二級以上的士兵，攻擊力真的有差別。





2. 誓死抵抗

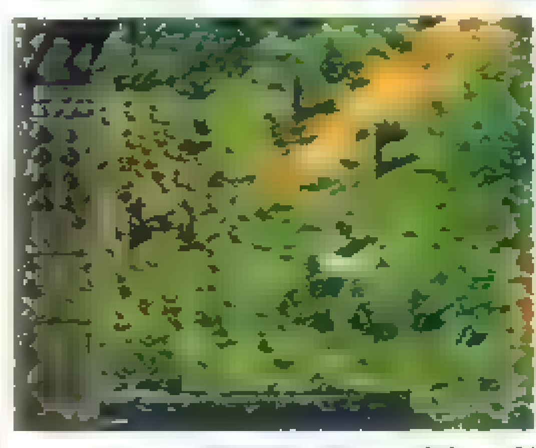
如前所述，很多戰役在中期敵方軍隊就會蜂擁而至，這時假如玩家沒有做好充分的準備，一定只有死路一條。還好這個遊戲本來強調的就是防守重於攻擊，因此假如你先預測到敵方進攻的方向（遊戲一開始你可以藉由地圖大概知道敵方的位置和進攻的路線），在敵人的必經之路多設置幾個城堡或高塔來駐守，大概都能抵擋的住對方的攻擊。記得每座高塔都要放滿士兵，而且各高塔之間最好都能相互支援。萬一發覺真的守不住，千萬不要笨笨的被敵人佔領，情願自己把它給摧毀。一方面可以回收資源，一方面也不會因為被割去一塊土地而使得我方在高塔附近的建築物全滅。

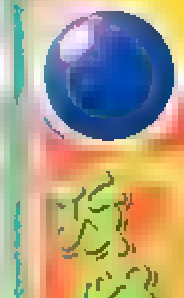




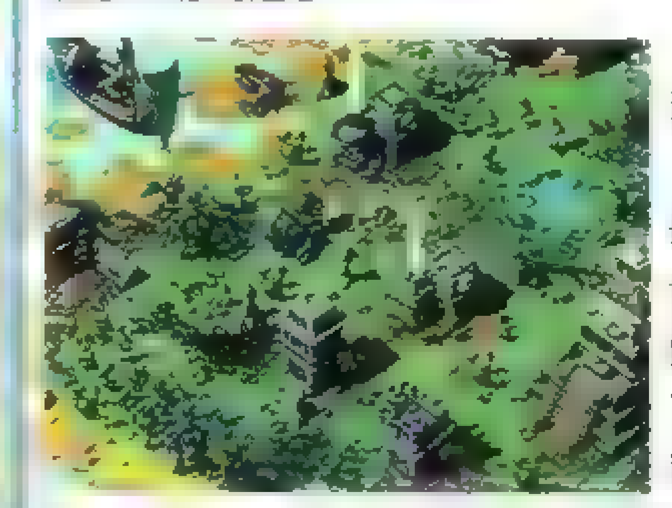
3. 貨暢其流

隨著我方領地的越來越廣大，資源的調配也越來越不容易，常常會有這兒富可敵國，那方卻山窮水盡的情形。要解決這個問題，儲存區與市場是不可或缺的。儲存區可以讓附近生產地的資源有一個可以存放的地方，否則一但該生產地累積超過8個單位，它們就會自動停止生產，所以只要有空地的話，儲存區能建就盡量建，尤其在那種資源過剩的地區。至於要存放哪些東西則視目前我方最缺的物資而定，筆者的習慣是全部的東西都



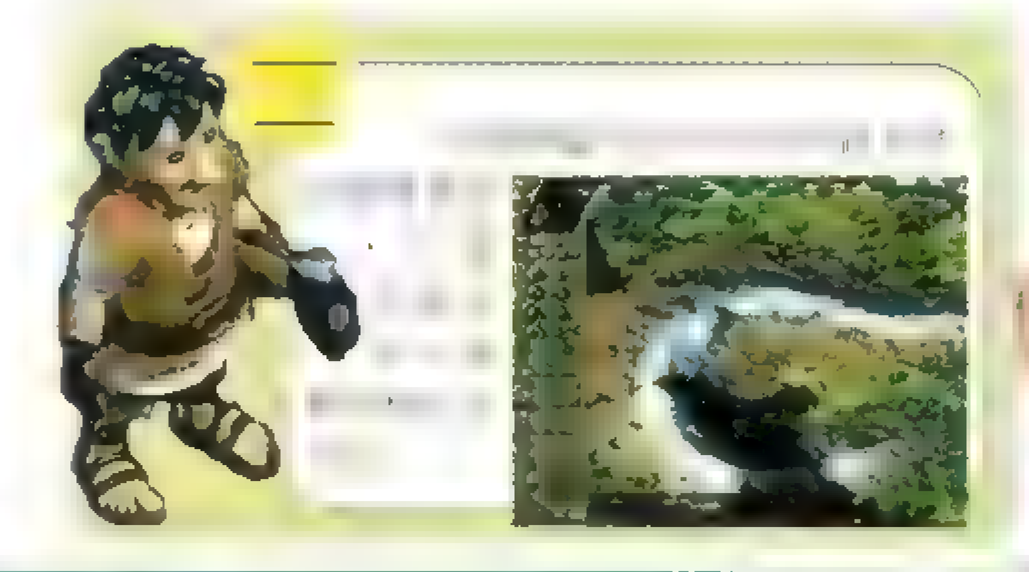


選取，再把儲存區蓋的滿滿的，如此一來就不會有生產停滯的問題了。



光是儲存區無法解決物流的問題，一旦我方陣地拉長，再多的運送者也不夠用，這時就要仰賴市場和驢子了。驢子可以建造育驢場來生產，跟豬羊一樣，養驢子同樣需要水和穀類當飼料。而市場則可以作為驢子運送物品時的起點和目的地，只要在兩邊各建一個市場，然後在其中一個市場選擇想要運送的物品和數量，再選擇另外一個市場當目的，接著驢子就會自動幫你運送物資了。雖然過程比較繁瑣些，但由於驢子一次可運載16個單位，也就是16個運輸者的份量，效率也是有目共睹的。

除了陸路運輸外，你也可以藉由海路來運送物品，方法跟陸路十分類似，首先你要找一塊平整的海岸建造船塢生產貿易船，然後在兩端建造港口，接下來跟市場一模一樣，只要在港口的出口選單中選擇想要運送的物品，再點取目的地的港口，貿易船就會自動幫你運送了。



Ⅲ.後期建設

一旦部落裡所有的建設都已完備，那就是發展高階軍備的時候了。這些高階部隊雖然不是戰場上的主力，但有時是左右勝負的關鍵。現在讓我們來看看遊戲裡有哪些特殊兵種

1. 祭司秀

首先登場的是讓敵人部隊聞風喪膽的祭師。在遊戲裡的三個種族都有對應的祭司，每個祭司可以使用八種法術，除了兩種法術是三個種族都相同以外，其他的六類法術三個種族都不盡相同，法術大概分為攻擊型、防禦型、資源型三種，每種法術都會消耗法力，



而法力是由小型神殿的獻祭來累積。要使用祭司首先必須建造小型神殿，然後建造果園來生產各種族對應的釀酒植物，例如羅馬人的葡萄園，維京人的養蜂人小屋，以及馬雅人的龍舌蘭農場。不過除了羅馬人的葡萄可以直接釀成酒獻祭外，維京人的蜂蜜必須再經由蜂蜜酒匠小屋釀成蜂蜜酒才能獻祭，同樣的，馬雅人的龍舌蘭也必須交給德基拉酒匠小屋釀成德基拉酒才能獻到小型神殿。

在法力累積到一定程度後，就可以建造大型神殿了。大型神殿越早建造越好，因為它會不斷的培養祭司，雖然祭司再多能使用的法力也不會改變，但至少死了還有人可以替補。以下介紹各種族比較好用的法術：

羅馬人

[illegible]敵人[illegible]內士兵的[illegible]，要[illegible]

利用閃電攻擊一定範圍內的敵軍，適合用來[illegible]對方的攻擊，[illegible]在我方攻擊前先削耗掉對方的生命值

最可怕的魔法，可以讓周邊地區的十名敵方士兵改投到你的旗下，在敵我勢均力敵的大混戰時，常常是扭轉勝負的關鍵。

馬雅人

[illegible]的魔法，[illegible]的黃金等於直接[illegible]軍力。

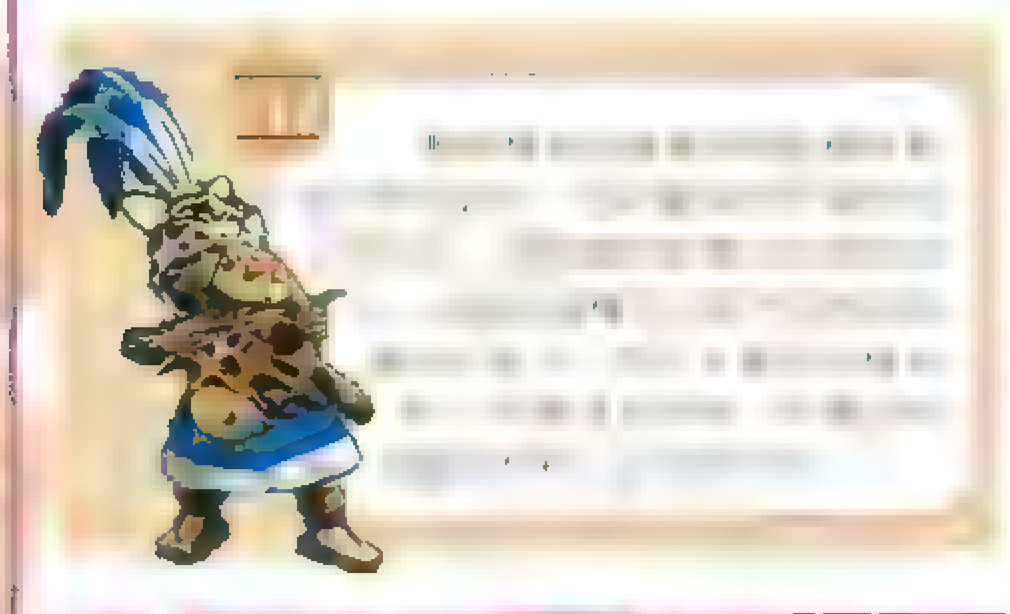
[illegible]範圍內的[illegible]名敵方士兵會被傳送到[illegible]，可以[illegible]敵對方的兵力

在[illegible]範圍內的十名敵方[illegible]會被轉[illegible]，[illegible]的玩家或電[illegible]大隊

除了第三級的士兵和[illegible]隊長外，範圍內的我方士兵都[illegible]一個等級，這絕對是最佳的省錢[illegible]

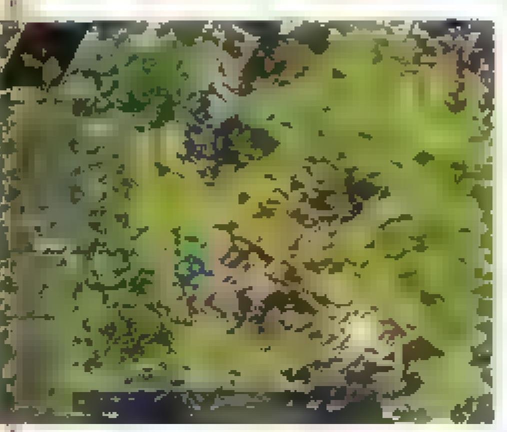
在一定範圍內落下石頭攻擊敵人。

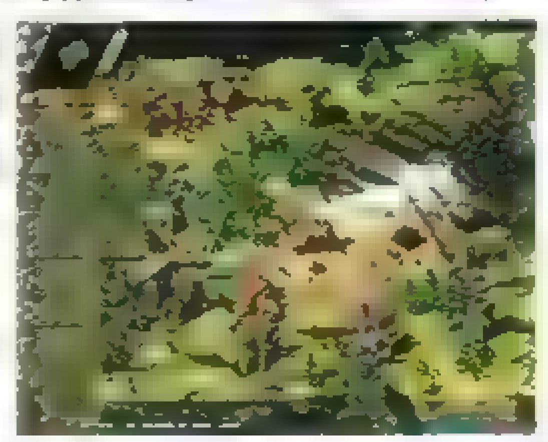
有作用）。發動攻擊前一定要使用的法術。

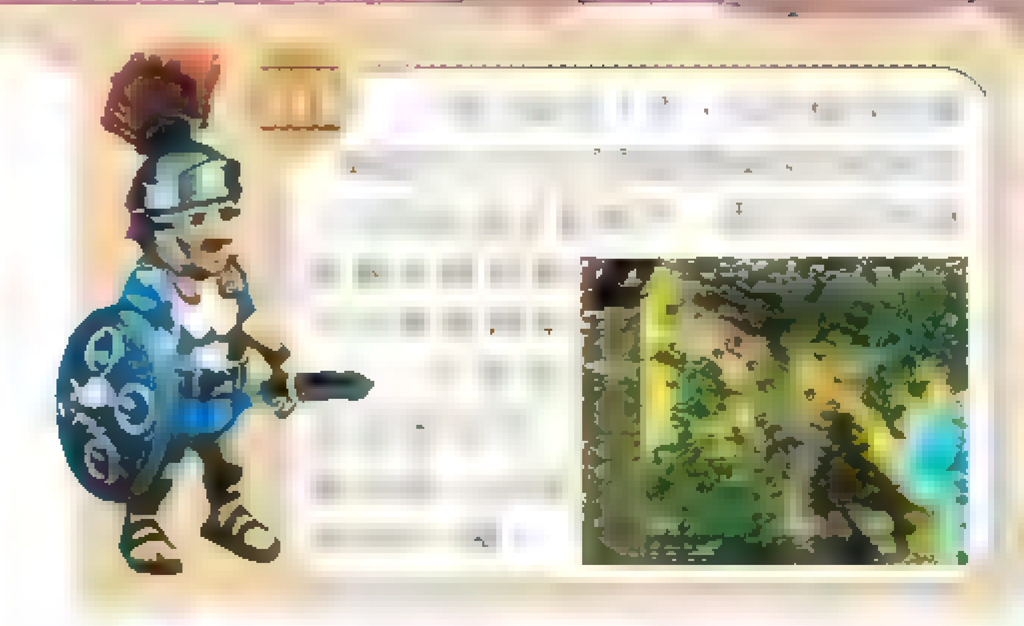


2. 特殊車輛

除了祭司外，各種族也能用特殊車輛對敵人的建築物進行攻擊。這些車輛必須建造製車場才能生產（製車匠需要鐵鎚），但生產出來後還得裝填特定的彈藥才能發揮作用。要注意的是三個種族所裝填的彈藥都不一樣，羅馬人的投石車所使用的石頭可不能隨便拿採石場的石頭過來用，必須先送到彈藥製造工廠加工過才能裝填。馬雅人的噴火器則是使用由硫磺和煤製成的燃料，這些燃料必須在火藥匠工廠混和。維京人的特殊車輛雷神之鎚是最強悍的，根本不須要什麼彈藥場，只要法力足夠，一擊就可能摧毀一棟建築物，而且也不用煩惱法力補充的問題。不過要付出的代價就是法力的大量消耗，讓維京人不得不多養一些蜜蜂才有辦法應付。

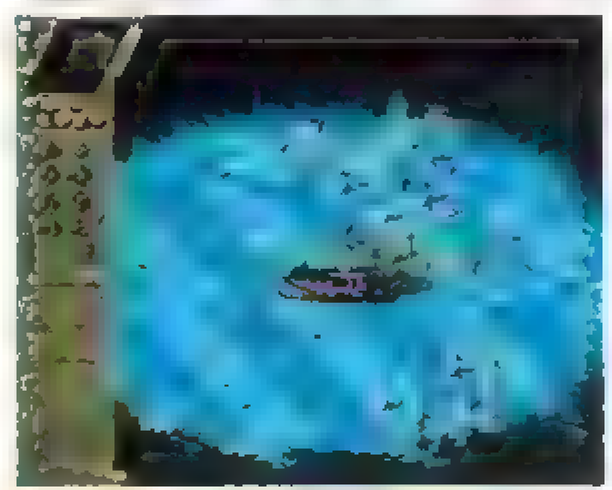




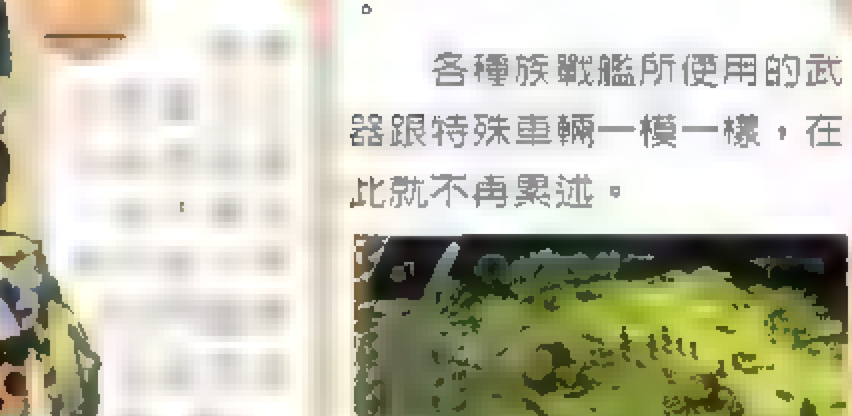


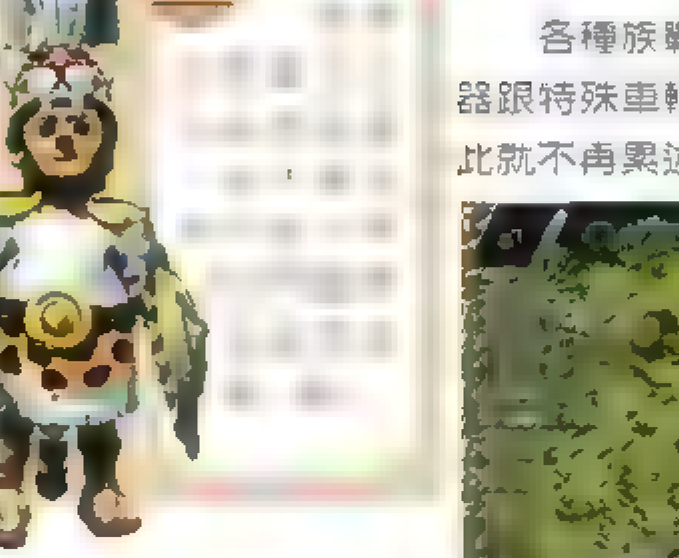
3. 海戰雄風

既然可以興建港口來貿易，當然也可以製造船隻來攻城掠地。除了貿易船外，玩家還可以在船塢建造戰艦和渡船，渡船是用來運載移民，而戰艦當然是用來打戰。雖然戰艦只有一種武器（各種族都不一樣），而且只能攻擊建築物，不過假如在四面環海的群島地圖上，誰能先掌握到海權，誰就有辦法去開拓第二個殖民地，勝利自然是手到擒來了。



各種族戰艦所使用的武器跟特殊車輛一模一樣，在此就不再累述。

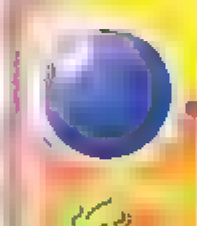




4. 誘敵戰術

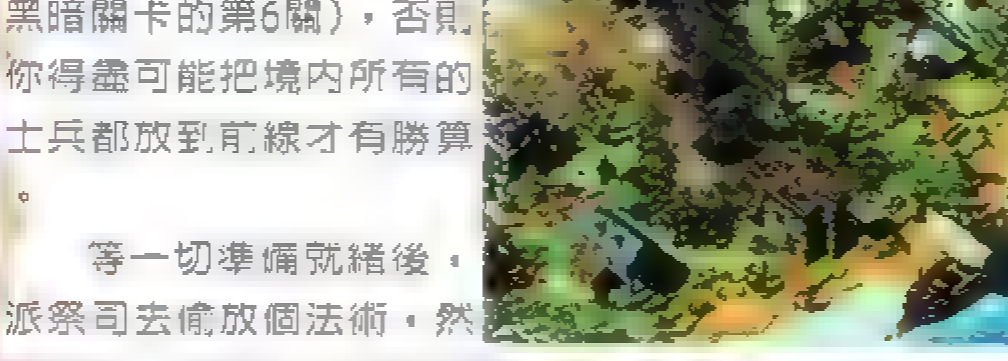
大部分的關卡在中期敵我雙方會開始短兵相接，這便是大決戰的前兆了。就如之前所言，這是一款相當重視防禦的遊戲，因此這時你便要看看我方部隊人數與敵人部隊的比較。假如我方遠勝對方的話當然不用跟他客氣，直接一口氣把所有的兵力集中起來帶過去清場，這部份的戰法請參考下面最後一個步驟。但假如雙方勢均力敵，或者敵方兵力較強時，我方就不可以輕舉妄動了，趕快爭取







時間在兩陣營交界的地方大量興建城堡或塔台，裡面全部要駐滿劍士和弓箭手，塔台越密越好其他的弓箭手則由小隊長帶隊佈署塔後。除非地形太過開放，或我方的對手有兩個（比如黑暗關卡的第6關），否則你得盡可能把境內所有的士兵都放到前線才有勝算。

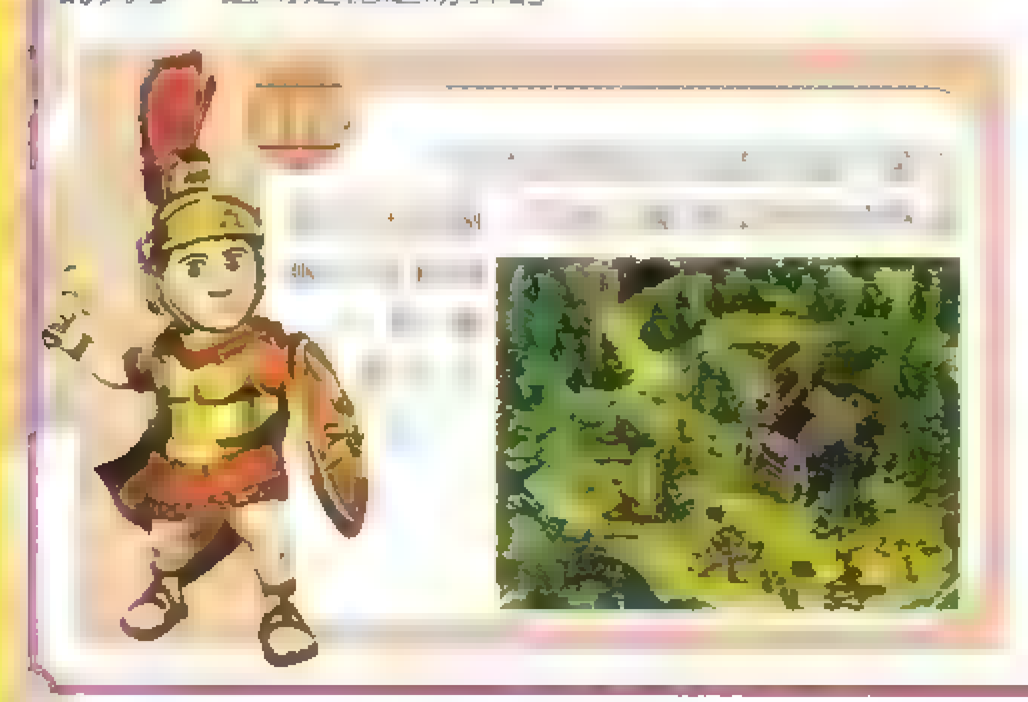


等一切準備就緒後，派祭司去施放個法術，然後把敵人引過來（沒有祭司的話一兩個小兵也可以，不過小兵通常就叫不回來了），對方通常會傾巢而出，然後在城下與我方展開一場大戰。只要你城牆建的夠多，通常是穩超勝算的。

5. 一擊成殲

一旦把對方的主力部隊殲滅，就是我們反攻的時候了。不過得先花時間補充一下損失的兵員，甚至建造醫生住家來治療受傷的士兵。進攻前一定要再確認敵方的主力部隊是否已經徹底消滅，然後把我方的部隊分隊，最多一隊可以編100人，派一個小隊長來帶隊，再一口氣攻進敵方的勢力範圍。盡量找塔台開刀，一佔領塔台先派我方的工人在塔台附近建造醫生住家治療傷患，假如人員充足的話就再一座座塔台佔領過去。很快敵方的所有領土就會在你的掌握之中了。



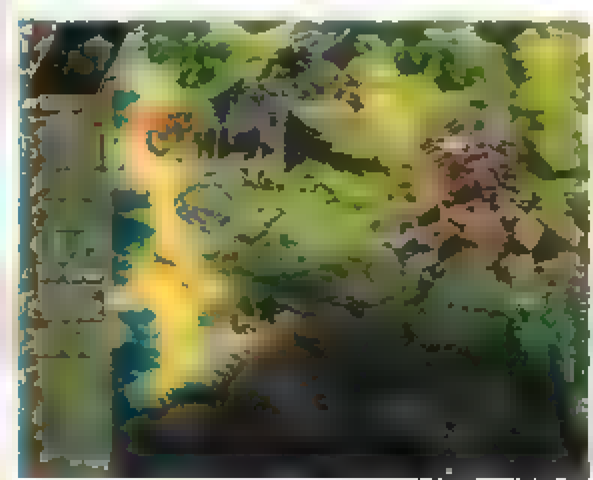




V. 其他注意事項

1. 隔岸移民

有些關卡你發展的腹地十分有限，一定要找機會移民到對岸去才有勝算。在這種關卡裡一定是海戰為主，一旦船塢被敵人的海軍幹掉的話就玩完了，所以一定要提早造船，而且船塢盡量建造兩個以上才有勝算。



假如要移民到其他的島嶼，你可以參考教學課程六的用推車來建立一個新殖民地，所有的步驟都一樣，先建育驢場、製車廠、製造推車、讓推車變成運輸車（需要8個拓荒者、8塊木材、4塊石頭、2支鐵槌、2支鏟子），唯一的差別只是在這時將運輸車送到渡船，直接載到無人島上去。一下船後用拓荒者佔領土地，再轉職成工人開始建設，最後興建港口與本島貿易，這樣就可以成功的移民至另一個島嶼了。

2. 以一對多

很多玩家一定為必須以一對二的戰役傷透腦筋，仔細看看任務的提示，有些並沒有要求玩家將敵人全滅（比如有一關就是只要玩家摧毀三個黑暗部落的農場），因此不用急著要與敵人正面衝突。不過也有一些關卡真的是要跟兩個敵人部落硬碰硬，這時就要穩扎穩打了，利用城堡的掩護慢慢的把邊境往外推，由於進攻者至少要兩倍的兵力才打的下防守



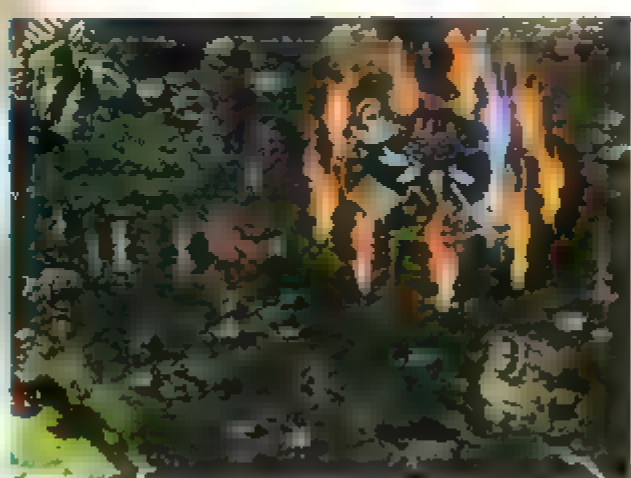


的那方，因此你可以讓敵人一個個自己過來受死，彼消我長的情況下遲早都能過關的。不過這種關卡通常得跟時間賽跑，沒有做好資源分配的話，在中期被源源不斷的敵軍淹沒是常有的事情，唯一的對策還是多多仰賴賽夫羅德大神（Save & Load）吧。



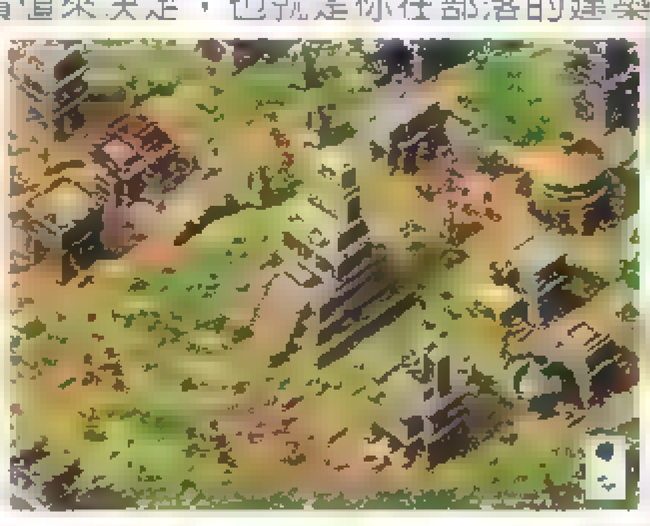
3. 對付黑暗部落

在面對黑暗部落的時候，可以試試一種奇襲的方法。由於關卡初期所提供的鋸子不少，有時可以考慮讓我方所有的工人都盡量轉為園丁，然後直接去清掉對方的蘑菇農場，有時真能收到奇效喔，黑暗部落由於一開始就元氣大傷，可能不到半個鐘頭就被你給滅了。



4. 名勝古蹟

本遊戲有一個很特別的設定，就是軍隊的戰力是由你整個部落的價值來決定，也就是你在部落的建築中砸的錢越多，你軍隊的戰力就越高！而要砸錢除了到處建造城堡高塔外，名勝也是相當不錯的選擇，各式各樣的名勝不但可以提高你部落的價值，還能美化你的部落，有些名勝甚至能影響你部隊的攻擊力與防禦力，可謂一舉數得。



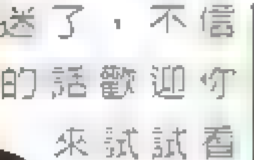


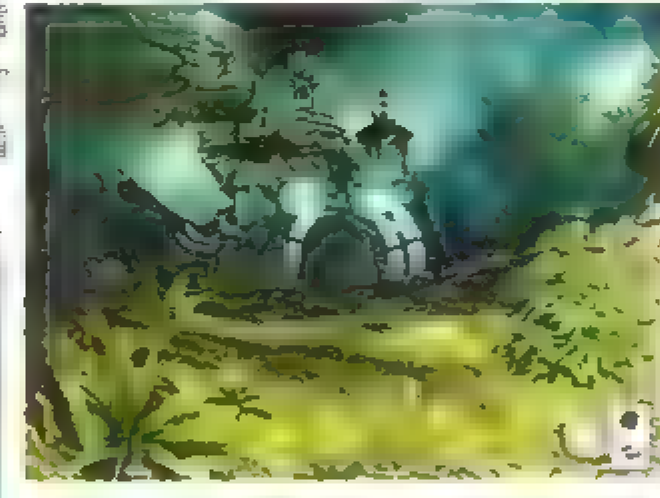
總之玩這個遊戲不要怕花錢，只要不浪費，花的越多你的部隊就越強大，當然前提是要有足夠的部隊才行。



結語

以上就是筆者在奮戰多日後的心得，這真是一款讓人欲罷不能的遊戲，結合了模擬城市的細緻和世紀帝國的戰爭節奏，雖然有那麼一點界面上的瑕疵，但筆者每次一進入遊戲仍常常玩到徹夜不眠，這年頭實在少有遊戲能筆者這麼著迷了，不信的話歡迎你來試試看！

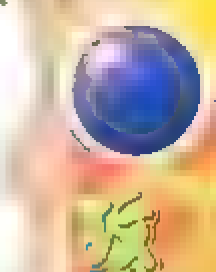




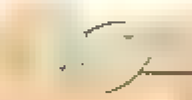






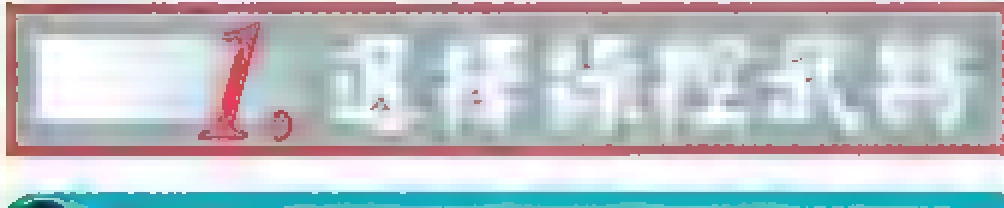








三國志八中，個人成長鍛鍊比起三國志七比較具有挑戰性，所有的技能和屬性，全部鍛鍊到全滿，是很不容易的事情，尤其是猛者、智者、治略、人德四個屬性尤其更麻煩，而戰法想要學會也不簡單，有些最強戰法人須先將某戰法鍛鍊到一定等級，才能學會



1. 選擇培養武將

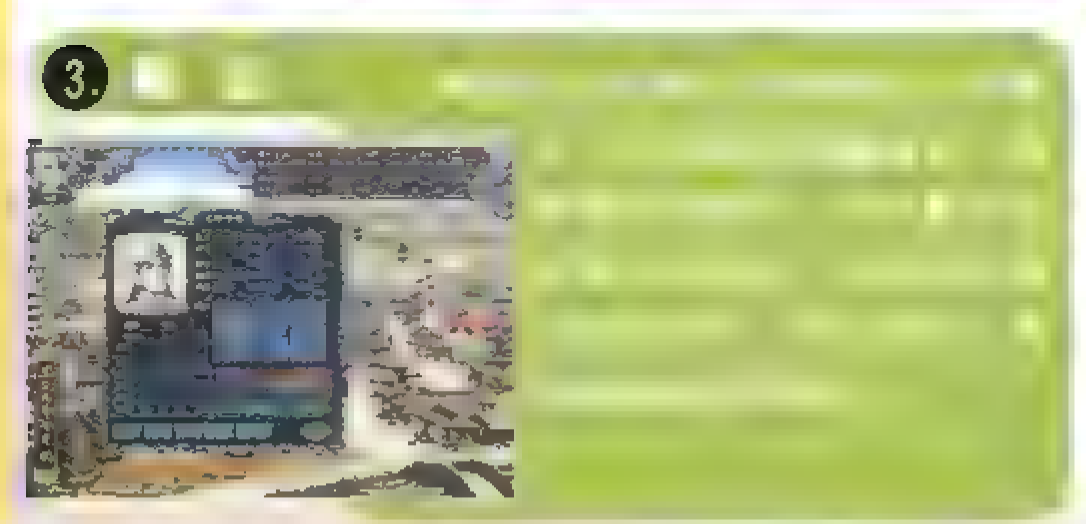
1.



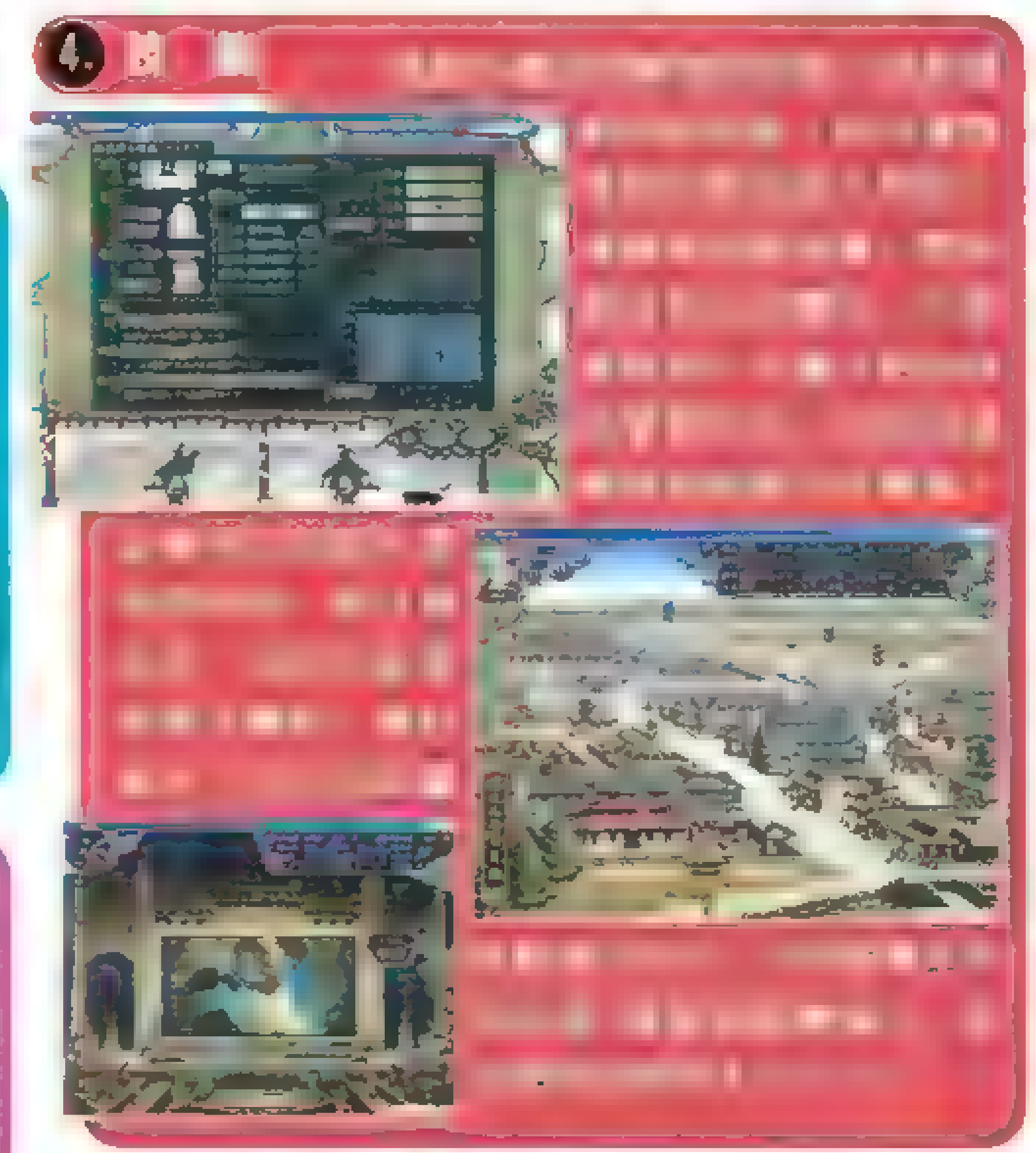
2.



3.



4.





5.





2. 學習特技

特技一共分為四排，最上面一排影響屬性鍛鍊值，也會影響到一些指令執行效果，例如猛者影響單挑等等，請參考148期的新手指引。

可學習技能的特殊人物

許邵	汝南	曹	可教授第一排「猛者」等紅色特技，但出現時間僅限於184～195左右，需選擇早期劇本才能學到	司馬徽	襄陽	劉	第二排謀略特技教授，結婚事件「林芝」
于吉	吳	NA	天文，也會教第三排謀略技能，比較難	蔡文姬	長安	曹	第二排內政特技教授，結婚事件「落蓉」
管輅	平原	曹	天文，延長壽命	華陀	壽春	劉	教授醫術，或贈與「青囊書」
禰衡	北海	曹	第三排謀略特技教授	左慈	NA	NA	當達成某些條件時，雙月份出現教授特技
				結婚對象	居宅		每年六月之前送禮，會教授一些特技、戰法，送羅綺香囊、金耳墜、琴會送玩家+10七星劍

〈1〉

威風可以經由司馬徽、于吉或是老婆教授，而其他技能，習得方式如下：

猛者
1. 擁有「猛者」特技武器-如+8 方天畫戟、+5 偃月刀、蛇矛等
2. 妻子丈夫、許邵、左慈教授
3. 武力鍛鍊到上限，在掌握度30的屯所見聞

智囊
1. 妻子丈夫、許邵、左慈教授
2. 智力鍛鍊到上限，在掌握度30的工房見聞

治略
1. 妻子丈夫、許邵、左慈教授
2. 政治鍛鍊到上限，在掌握度30的市場見聞

人德
1. 妻子丈夫、許邵、左慈教授
2. 魅力鍛鍊到上限，在掌握度30的農村見聞

當玩家學全了猛者、智囊、治略、人德、威風後，雙月時如果玩家身上有4000元以上，左慈會來教授「全能」特技，所有屬性鍛鍊上限提升到100。

〈2〉

耕作
農村見聞到掌握度28以上時，即有機會習得

商才
1. 購買「算盤」
2. 市場見聞到掌握度28以上時，即有機會習得

築城
1. 購買「墨子」書
2. 城門見聞到掌握度28以上時，即有機會習得

警備
治所見聞到掌握度28以上時，即有機會習得

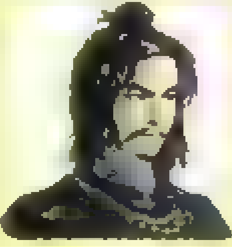
發明
1. 取得「兵法二十四編」
2. 鍛冶屋見聞到掌握度28以上時，即有機會習得



當學會耕作、商才、築城、警備、發明之後，身上有4000元時，雙月份左慈會來教授「神眼」特技，強力推薦此項特技一定要先到手，可免去到處間諜的煩惱。拿到「遁甲天書」也會擁有「神眼」特技。

〈3〉

井舌	司馬徽、禰衡、于吉、結婚人物、與結義兄弟政治鍛鍊	外交、登用
反計	司馬徽、禰衡、于吉、結婚人物、與結義兄弟智力鍛鍊	戰鬥時返回計謀
挑撥	司馬徽、禰衡、于吉、結婚人物、與結義兄弟武力鍛鍊	煽動
混亂	司馬徽、禰衡、于吉、結婚人物、與結義兄弟魅力鍛鍊	埋伏
虛報	司馬徽、禰衡、于吉、結婚人物、與結義兄弟智力鍛鍊	離間



當學會井舌、反計、挑撥、混亂、虛報之後，身上有4000元時，雙月份左慈會來教授「鬼謀」特技，這個特技在戰爭時可以使用「落雷」，以轟擊眾時特別好用，可大幅削減敵人兵力。



4

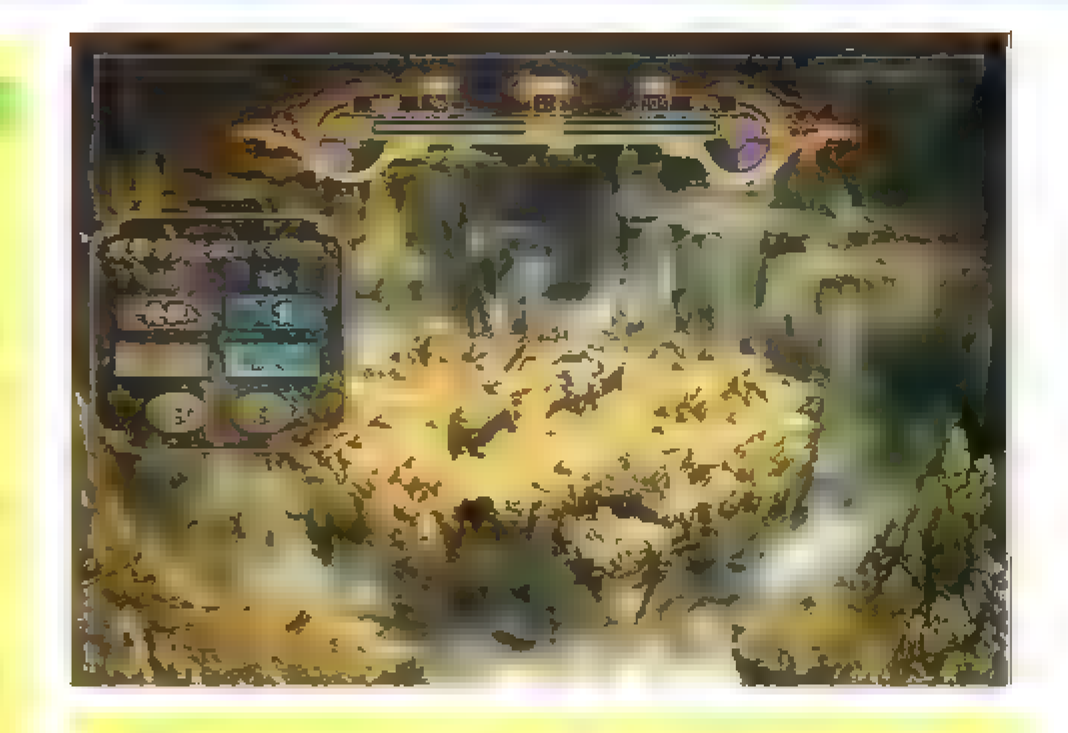
步兵
1. 取得「孟德新書」
2. 結婚對象、左慈教授
3. 青州、袞州於兵舍練習步兵可以使用的戰法即有機率習得

騎兵
1. 結婚對象、左慈教授
2. 涼州、幽州於兵舍練習騎兵可以使用的戰法即有機率習得

弩兵
1. 結婚對象、左慈教授
2. 荊北、冀州於兵舍練習弩兵可以使用的戰法即有機率習得

水軍
1. 購買或取得「孫子的兵法書」
2. 結婚對象、左慈教授
3. 揚州、荊南於兵舍練習水軍可以使用的戰法(激勵)即有機率習得

偵察　透過司馬徽、左慈習得



5

天文　于吉、管輅教授，戰爭中可使用「天變」「風變」

醫術　華陀教授、或得華陀贈與「青囊書」，戰爭中可使用「治療」，必備

當學會步兵、騎兵、弩兵、水軍、偵查之後，身上有4000元時，要用份左慈會來教授「神算」特技，這個特技在戰爭時可以使用「幻術」，可以混亂大批敵軍，也是好用的策略之一。





3.

所有的戰法都有限制可以使用的兵種，且利用兵舍只能提昇熟練度到「肆」，「五」和「極」都必須經由戰爭中經常使用陣法才能提昇。



學習戰法，可以經由和武將會話，選擇武藝對話而啟動對方武將教導玩家還沒有學會的戰法。不過有的戰法是設有條件的，都是每個兵種的最強戰法，不學會是很可惜的，表列如右。

戰法的應用，要看地形，騎兵只適合平原作戰，森林、河邊次之；步兵的戰法適應力最好，但是行動力、防禦力也比較弱。弩兵的防禦力最差，攻擊力也比不上肉搏，但可以在後方攻擊。所有的戰法中，妖術最難習得，因為遊戲中擁有妖術的武將並不多，幸運的是，可以透過結婚對象來學。





4. 結義兄弟

必須雙方的人間關係達敬愛，才能結義為義兄弟，當玩家下野組織放浪軍時，義兄弟會無條件的加入放浪軍，背叛自立時也相同。



相性影響每次會面人間關係的增加多寡，以下是一些三國志中知名人物的相性分隔表，以1～150為界線，供讀者參考。



即使相性不合，只要是同一座城中武將，還是可以透過會面、宴會手段來達到敬愛，只是會花不少功夫而已。

當你要推薦在野人才時，相性雖然重要，但弁舌技能和魅力也有一定影響。

相性值	武將列表
[illegible]	張飛、董卓、[illegible]、[illegible]
[illegible]	司馬懿、鍾會、[illegible]
[illegible]	曹操、于禁、[illegible]、王粲、[illegible]、樂進、夏侯惇、夏侯淵、[illegible]、[illegible]
[illegible]	[illegible]、司馬懿、司馬[illegible]、[illegible]
[illegible]	[illegible]、[illegible]、[illegible]
[illegible]	[illegible]、[illegible]、[illegible]
[illegible]	[illegible]、[illegible]、張魯、馬超
[illegible]	劉備、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、姜維、諸[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]
[illegible]	[illegible]、[illegible]、[illegible]
[illegible]	[illegible]、[illegible]、[illegible]
[illegible]	袁紹、顏良、文醜
[illegible]	[illegible]、[illegible]
[illegible]	孫策、孫權、甘寧、黃蓋、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、諸葛瑾、陸遜
[illegible]	[illegible]、[illegible]
[illegible]	[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]



5. 結婚對象

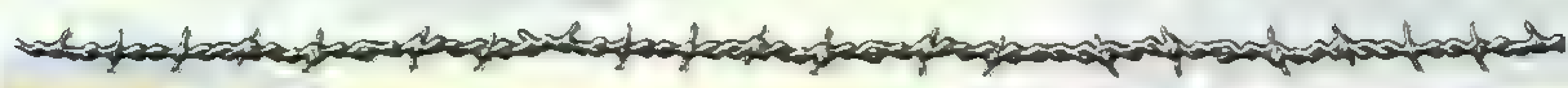
三國志Ⅷ的武將結婚好處很多，每年六月之前記得送禮，結婚對象就可能教玩家沒有的技能，對難以鍛鍊的特技或戰法很有幫助。



148期的新手指引中，結婚的達成條件這一期繼續作進一步的補充，希望能幫助還無法武將結婚的玩家們早日娶得美女帥哥回家(那個徐盛是帥哥嗎!?看不太出來^^b)

[illegible]	[illegible]	條件	
君主	這個事件在達成條件後的下個月發生 對象：公主、[illegible]	1. 尚未結婚，60歲以下男性武將 2. 名聲達10000以上 3. 武力、知力、政治、魅力都達到[illegible]以上	1. 身分為君主[illegible] 2. 擁有[illegible]，沒有[illegible]
一般	[illegible] 對象：[illegible]	1. [illegible] [illegible]	1. 買下[illegible]
一般	對象：[illegible]	[illegible]	1. 擁有金錢[illegible] 2. [illegible] 3. [illegible]
一般	[illegible] 對象：[illegible]	[illegible]	1. [illegible] 2. [illegible]以上
一般	[illegible] 對象：[illegible]	1. [illegible]	
結義兄弟	[illegible] 後下個月發生 對象：大小喬	1. [illegible] 2. 名聲達[illegible]以上 [illegible]	
劉備	[illegible] 對象：孫尚香	1. [illegible] 2. [illegible]	
女武將	對象：[illegible]	1. [illegible] 2. 特技：[illegible]	













本站廣徵告密者。凡對於有關電腦遊戲方面有獨特秘方，使用之後能使功力大增、勢如破竹突破難關、取得永恆生命、獲得無數物品……等等遊戲剋星資訊，皆歡迎把密函寄到告密信箱 editor@swm.com.tw 如經錄取，本站將發放刊登後下月軟體世界雜誌一份，並依級數不同，給予不同數目的告密獎金。獎金分發標準如下：

一級機密	獎金350元
二級機密	獎金500元
三級機密	獎金700元
四級機密	獎金900元
五級機密	獎金1200元

特別注意！

1. 凡舉來函者，切記勿將此函內容外漏其它不相干人等知曉。
2. 關於密函內容，請舉發者確定內容必定屬實。
3. 密函內容請標示清楚如何啓動密技。
4. 來函者請清楚留下真實姓名、電話、住址、身份證字號。

如無遵守以上幾點者，一律不予錄用。

三國立志傳　增加行動點數

按 Ctrl-Alt-F1 可啓動密技視窗，輸入下列密碼(注意大小寫)即可

密碼	密技
Run Forrest	戰鬥中行動點數增為50點
Oh my gold	加 5000 兩金錢
Don't do that	我方HP變為 1
I don't wanna die	劉備年紀變為98歲
Give me that ##	獲得物品

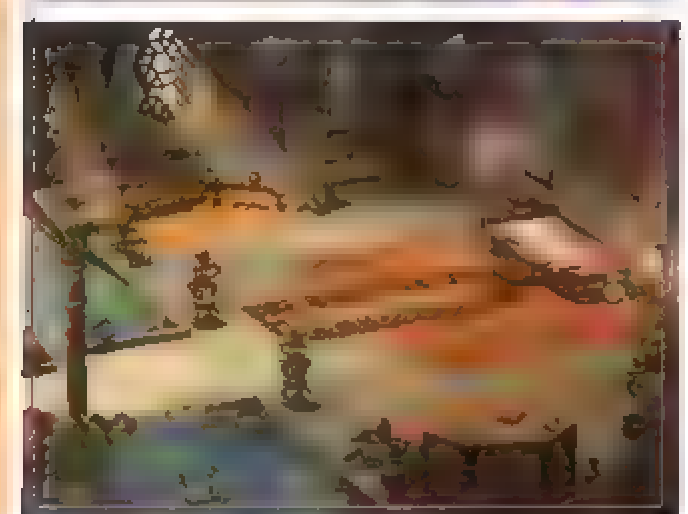




新仙劍奇俠傳　人物招式互練法

3級





在遊戲中劇情發展到支線劇情桃花林時，去找一隻坐在一朵花上的怪物(一般在地圖上通常是以一叢草的樣子出現)，找到以後跟它戰鬥，首先李逍遙先用飛龍探雲手，然後阿奴再用防禦，如果成功的話應該會偷到天仙玉露，偷到之後在下一回合使用逃跑，一直從覆這個動作直到天先玉露偷到99瓶，然後再把天仙玉露拿去賣錢買金蠶王。買來以後先把李逍遙的等級升到最高99級~(阿奴可升可不升)，然後再讓最後加入的趙靈兒讓她食用金蠶王把等級也升到最高99級，這時玩家會發現兩人在狀態欄裡面的經歷會歸零表示人物已經不能在升級，這時後玩家再把原先剩下的金蠶王讓李逍遙和趙靈兒食用(注意金蠶王最好越多越好)，然後一定要食用金蠶王到兩人的經歷從剛剛的0變成一些數目字，這樣表示人物又可以既續的升級了，然後在去練功這麼一來會發現李逍遙會陸續的把趙靈兒的五行法術和武神給練成，趙靈兒也會把林月如的招式練成~~~

模擬星城(Startopia)加快遊戲速度

2級

啟動秘技

「模擬星城」裡面有許多秘技都需要用到Shift右鍵，但是在遊戲中Shift右鍵預設是用來控制攝影機移動的，所以使用秘技前請先做以下的設定：按著[F11]鍵，輸入"RSHIFT"，成功的話會掉下一則訊息。接下來你就可以使用Shift右鍵來啓動秘技了。

加快遊戲速度



按著[F11]鍵，輸入"RSHIFTSPEEDUP"（輸入到RSHIFT的時候會掉下一則訊息，輸入完SPEEDUP的時候會掉下另一則訊息）在遊戲進行中按著Shift右鍵，然後按[>]鍵，可以加快遊戲速度，按得越久速度越快。 按[<]則是減慢遊戲速度，按[L]恢復正常速度。

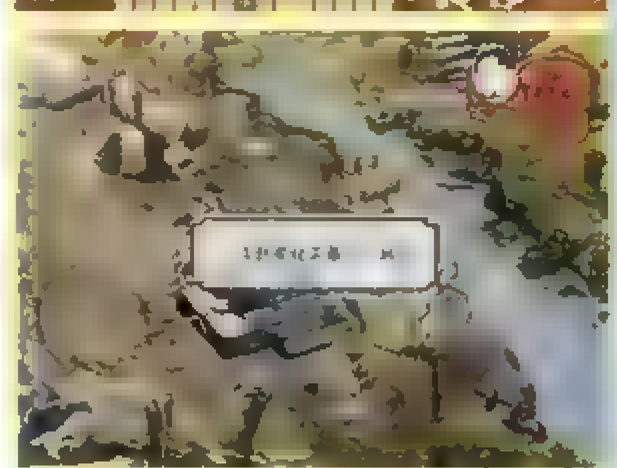


3級

仙劍客棧　三十萬元大挑戰

在遊戲中錢不好賺吧，尤其在一至一級的時候，在面對要升後兩級的龐大金額一定很難搞定吧！我要告訴大家如何白白增加一個三十萬的方法。首先大家要先有神木林及蛤蟆谷的地圖，分別找出隱藏的秘密傳送陣。在神木林可以找出仙靈島及鳳凰巢，仙靈島在一開始的較右邊樹洞進去，爬完樹藤後努力找就可以找到了。十月時，到那裡，然後拿一下邊旁的牌子，會出現仙劍一百題，答對的話就可以得到十萬元。而鳳凰巢則是八月時去，同樣是仙劍一百題，答對的話也是可以得到十萬元。再來就是蛤蟆谷中的隱龍洞，在六月的時候去就同樣可以得到十萬元，三個加起來就有三十萬了。







下面就是這一百題的答案

01-10	cbadccccba	51-60	bcbdbaaabc
11-20	cdabdbcccc	61-70	dbddddcdba
21-30	abcaccddba	71-80	babdbdbada
31-40	dabcbcabac	81-90	bacdbabdac
41-50	ccacacbcad	91-100	bdabcbdabd



2級

閃擊點行動(OPERATION FLASHPOINT)所有關卡任意選

無限存檔

當存檔完後，又需要再存檔，按ESC暫停一下，然後按Alt+Tab(此時會跳回windows作業系統桌面)。然後點選我的電腦，找出你存放閃擊點行動目錄的位置，再進入其子目錄\Users\\Saved\Campaigns\1985，然後砍掉你之前的一個存檔，看日期就可知，再到資源回收筒清掉。之後再跳回遊戲中，你又可再存檔乙次了。

所有關卡

在遊戲的主畫面時，按住左邊的Shift和右邊數字鍵的一後，同時放開再鍵入campaign，你就能玩所有的關卡了！若密技成功，左上方會出現Actived Campaign的字樣。





武林群俠傳　七大絕技學成法



會心一擊

生命值低於1/2時，1/5機率攻擊加倍！

在谷中閒逛時找二師兄練功，主角必須打輸，練完後如果二師兄友好度達到100，且主角悟性技能超過70以上，有1/2機率二師兄會教你。

卸勁護元

有1/5的機率遭受攻擊時扣除內力值代替生命值！

在谷中閒逛時找大師兄練功，主角必須打輸，練完後如果大師兄友好度達到100，且內功技能超過70以上，有1/2機率大師兄會教你。

逍遙遊步

有1/5的機率避過敵人的攻擊！

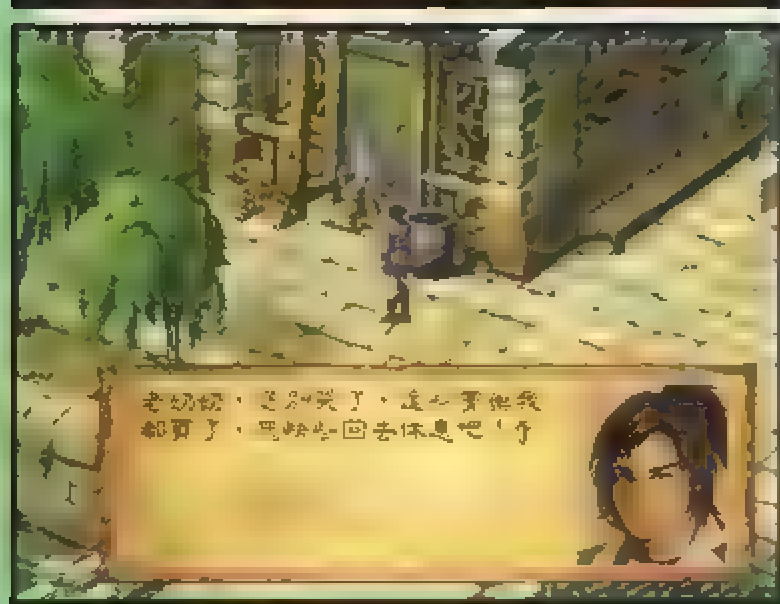
養成模式下選打獵，結束後打獵100。

乾坤挪移

有1/5的機率遭受攻擊時擋住敵人攻擊並進行反擊！

養成模式下選釣魚，結束後釣魚100。





凌空點穴

以指法類武功攻擊時，有1/5的機率令敵人喪失行動力2回合！

在養成模式下有許多機會遇到五獄四龍，幫他們不斷解決問題後，在第三年第十月五獄四龍會前來送禮，如果你的指法技能高過劍法技能，他們便會送你此絕技，否則會送你催眠劍，裝備此劍，以劍法攻擊敵人，一樣有凌空點穴的效果。

銅身鐵骨

戰鬥中所受到的傷害值減少1/3！

養成模式下選打鐵，結束後打鐵100。

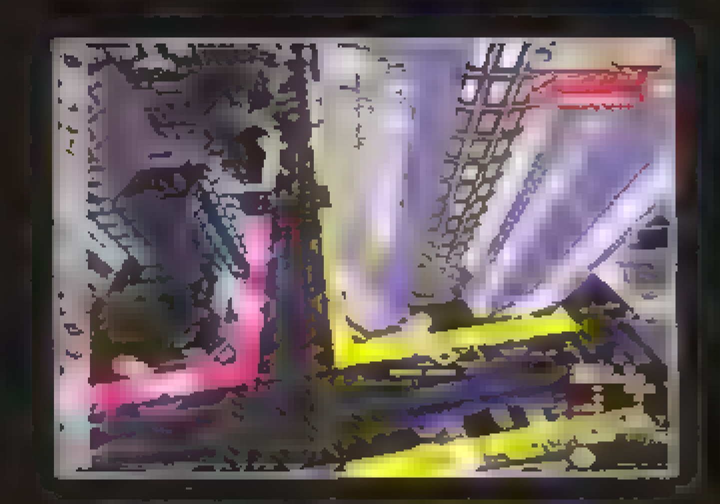
左右開弓

戰鬥中的攻擊皆可變成2次攻擊，且只耗損一次攻擊的內力！

養成模式下選擇琴棋書畫任一種，練習完後如果琴棋書畫四種技能都達到100。

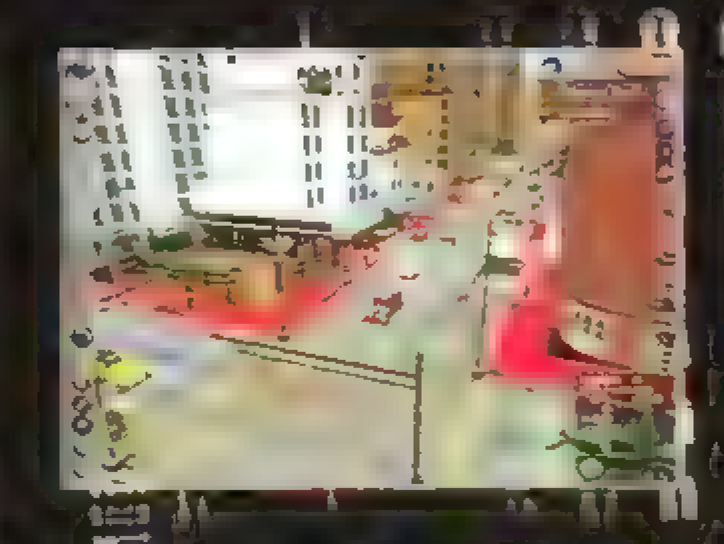




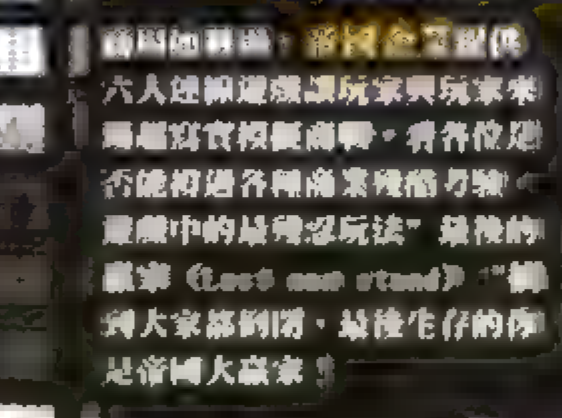




模擬城市

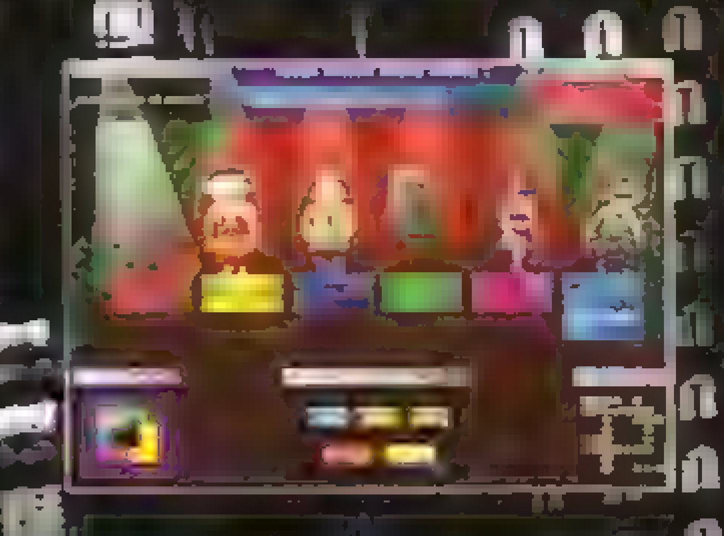
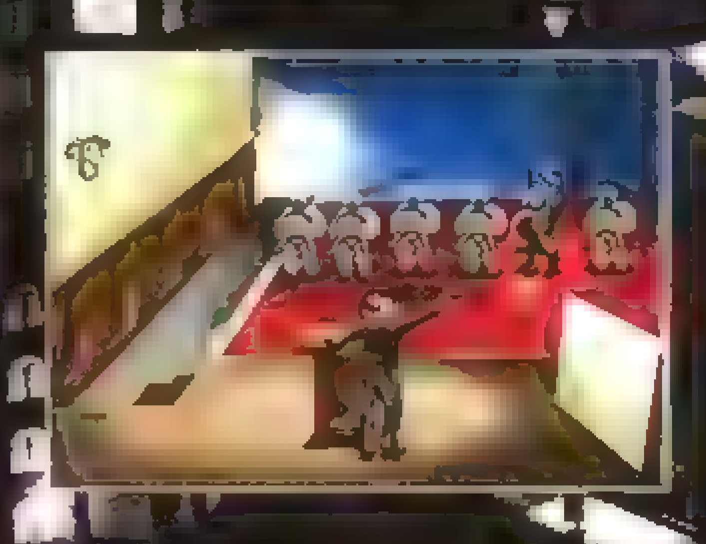
1930－2000年精緻3D繪圖技術使你深入城市每個角落的人事物，更可在自己的建築物上輸入名字，替生平屬於自己的第一棟房子來照張像吧！

獨霸一族 ——多人連線玩法



跨國連線，帝國企業提供六人連線遊戲讓玩家與玩家來場超寫實模擬商戰，看看你是否能經過各種商業殘酷考驗。遊戲中的最殘忍玩法"最後的贏家（Last man stand）"撐到大家都倒閉，最後生存的你是帝國大贏家！

混沌商場的經營之神盡在帝國企業

集各式模擬策略遊戲於一身



MONOPOLY TYCOON 帝國企業



英寶格股份有限公司 客服專線 02-55549523
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED 台北市民權東路三段144號13樓1521室
www.tw.infogrames.com E-mail:service@tw.infogrames.com

大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC
www.softstar.com.tw

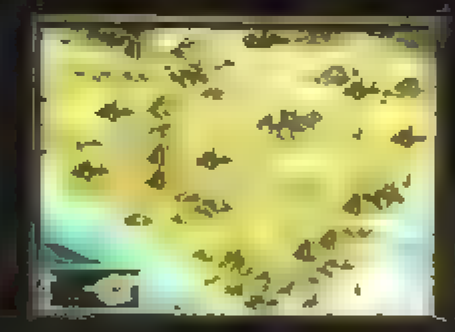

模擬市民
要你賺錢的衣食父母就是這城市的市民，食衣住行娛樂各式生理及心理需求樣樣呈現在你面前，針對他們的需求作投資可為你賺進大把大把的鈔票喲！！
便利商店
紅透半邊天的便利商店，打價格戰，作市場調查在帝國企業中也是不可忽視的步驟；帝國企業還有土地競標活動，休閒旅館、俱樂部等多種商場可以經營，就看你的商業經營眼光是否獨到囉！
MONOPOLY
CITY
NOTICE!
NO Dice
NO Tokens
NO Play Money
NO Boards
ALLOWED!

席德麥爾進駐聯合國顧問團

文明帝國3在經過各會員國首領聯網對戰試玩之後，緊急召開聯合會議



歐洲第一大發行商INFOGRAMES將於本月推出一款策略遊戲[文明帝國3]，由美國知名策略遊戲大師Sid Meier繼前二款受到全球玩家推崇的代表作後，親身指導製作。由於以往曾發生玩家間醉心於文明帝國，導致親情友情之間發生嚴重摩擦與不和的前例，對於這款即將風靡全球社會問題的〔文明帝國3〕，聯合國安理會理事長：「我們要杜絕此一產品可能發生的人倫悲劇，尤其現在的社會風氣及人民的倫理道德已大不如前！」面對此一空前浩劫的災難，Infogrames 台灣分公司英寶格股份有限公司王董提出說明：「這是因為大家還不了解第三代的全新特色，及其所蘊涵促進人際關係和諧的偉大宗旨！為了讓這個充滿恐怖暴行的地球早日達到世界大同的理想，特別設計多國語言版本，讓地球村中每一個人都能親身體驗這款遊戲！」……



文明帝國 III

以下是本報記者獨家專訪各國元首代表接觸到這款曠世鉅作的感想:

各國元首的感想：



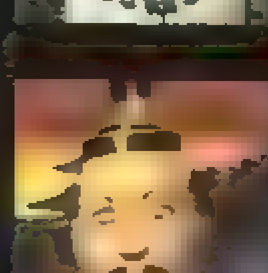




成為世界強國，一味地想成為超級軍事大國，用武力解決一切其實不是辦法，玩過這款遊戲後使我更深信中國人會統一全世界的，我們將會運用〔軍事〕、〔科技〕、〔外交〕、〔文化〕使全世界人民臣服於我們。



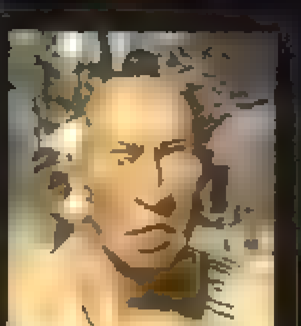
〔日不落國〕是我們最輝煌的時期，這遊戲內的〔行政區域管理〕更是令我印象深刻，就好像我們的殖民計劃的縮小版！它的目的在管理土地上的城市和資源，要善待並維繫彼此的關係，否則一旦獨立，我們就損失慘重了！我要繼續去玩了，免得那些市民又要鬧獨立革命！



埃及豔后：

古文明帝國中擁有最不可思議的文化古蹟，莫過於埃及的金字塔，我一向以此自豪，現在更是如此了。「文明帝國3」擁有相當多豐富有趣的新玩意兒，例如：藝術、科技、世界奇觀、偉人等，環環相扣，因果循環；創造良好的文化藝術，運用先進的科技來創造讓人嘆為觀止世界景觀，帶動世界各國學者偉人交流訪問，知識的交流、文化的傳承……哇！我想要繼續回去研究他國民族的背景資料了！



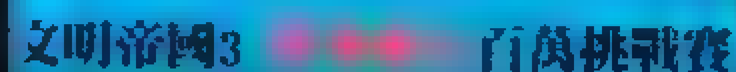


一統天下！要統一的是人腦不是電腦！這款遊戲的重點還是要靠大家連線對戰實機操作才能決定。「文明帝國3」可以採有所限制的即時制對戰模式，還可以上網結識天下之英雄豪傑，上網論英雄，看誰才是天下最具謀略的君主！哈！哈！哈！

訪問過各國代表之後，終於讓我們了解到「文明帝國3」為何會成為聯合國的心頭之患了，他真的是有引發社會問題的各種條件，但請您放心！就因為它優秀的設計，席德麥爾才會被邀請加入聯合國顧問團！從此世界大同，地球一家不再是口號、夢想！透過「文明帝國3」我們終於能夠拉近全世界所有人的心！

相關新聞請見本報遊戲版

SID MEIER'S CIVILIZATION III





文明帝國3這次要你與全世界的玩家進行競賽比賽，玩者必須先上Firexis下載一個經過認證的遊戲，然後進行遊戲的過程中，全世界的玩家就開始進行分數比較，想試試看自己是不是最厲害的策略玩家，那就跟全世界的玩家比較一下就知真假。

- 活動時間：上市後—90/12/31
- 活動方式：在規定時間內進級世界排行前10名者，[illegible]
- 活動獎項：[illegible]
- 活動網址：[illegible] www.tw.infogrames.com/civ[illegible]

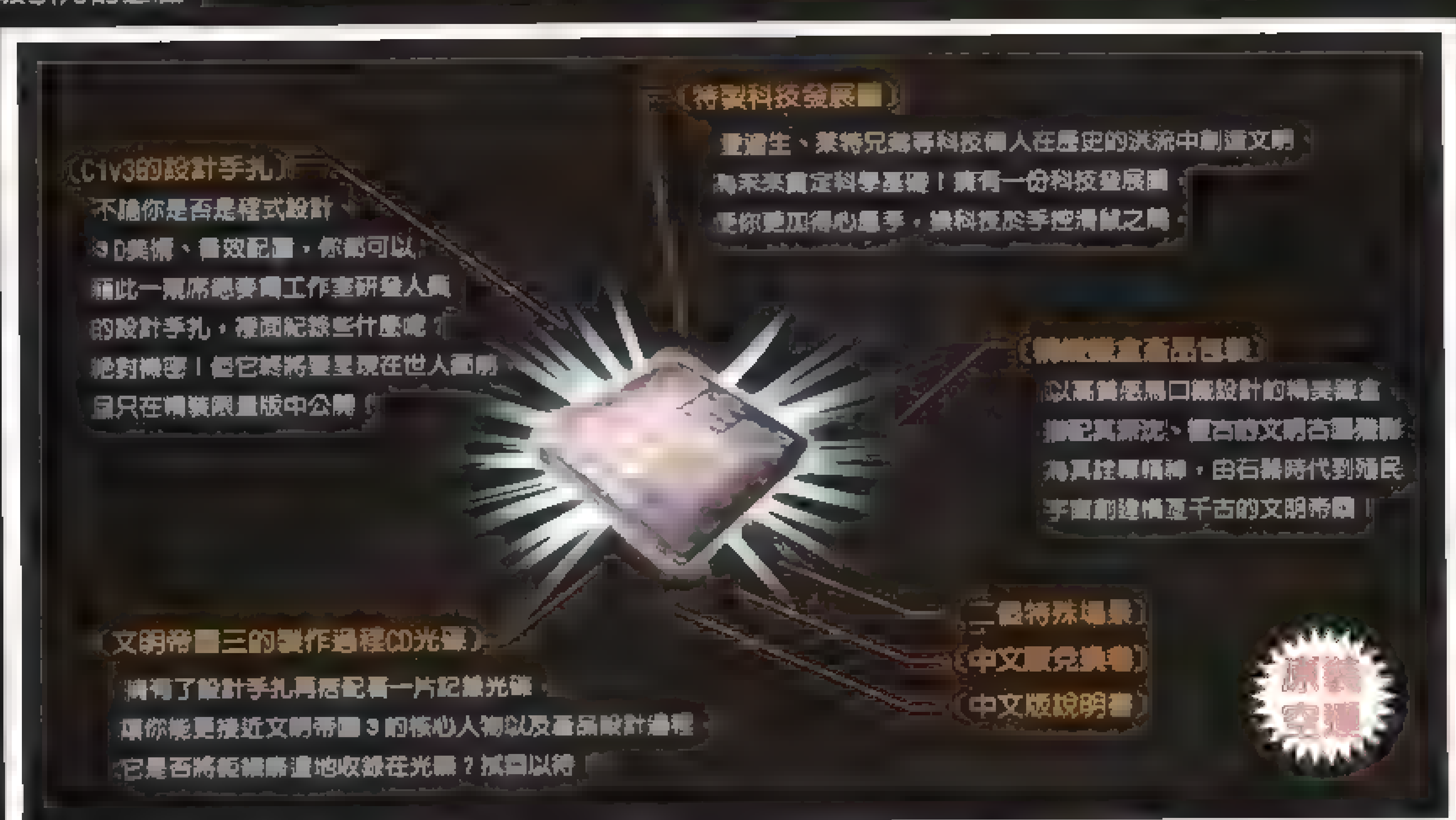
文明帝國 3 精裝版限量發行 全球瘋狂搶購!!

超值贈禮 精緻包裝 只為回饋瘋狂的策略遊戲迷

由美國Infogrames與Firexis工作室合作開發[限量精裝版]據內部消息全球只有數萬套之多，而Infogrames台灣區分公司英寶格(股)王董竭盡所能地爭取到一個可觀的套數，提供給國內所有玩家，據內部人員透露也有數千套之多，可想台灣玩家也是具舉足輕重的地位了！

《文明帝國 3》限量精裝版由美國原裝空運來台，到底是有什麼魅力可以引起全球玩家關注與討論?就讓我們來剖析這款擁有致命吸引力的遊戲：





經過以上的介紹，是不是對它有更多的了解了呢！沒關係，光輝的10月要慶祝雙十國慶，更是《文明帝國 3》上市的月份！真是好事成雙啊！

文明帝國 3 網路首發訂購專案

超值好禮　數量有限

英寶格這次提供四項超值方案，由玩家自行決定，全部訂購過程採上網登記，付款利用最誠實可靠的郵政劃撥方式！我們會確認您的付款情形並在收到由美國空運來台的貨在第一時間寄發到您手上！

網路首賣8折特惠價：前一百名完成訂購付費動作者，將免付150元中文版換購費即贈送給您中文版遊戲光碟一份！

文明帝國 3　中文版換購超值價

150元"讓你輕鬆擁有完整中文版遊戲光碟

只要將限量英文精裝版內附中文說明手冊之《中文版遊戲兌換卷》連同新台幣150元，寄到英寶格公司即可獲得一份《文明帝國 3》中文版遊戲光碟！

- 兌換條件：兌換卷及150元
- 填寫資料：姓名，電話，地址，E-mail
- 兌換截止時間：2003年12月10日（郵戳為憑）
- 郵寄地址：（英寶格股份有限公司）
  105台北市民權東路三段144號13樓1524室
  《文明帝國 3　活動小組收》
- 洽詢專線：55549523

註：因郵政工作時間較長，
敬請各位訂購者將劃撥收據傳真至 02-25456060　活動網址 www.tw.infogrames.com/civ3

郵政劃撥帳號：19611316　郵政劃撥帳戶：（英寶格股份有限公司）

誠徵策略遊戲高手



軟體世界
轟炸德意志
AIR WAR OVER GERMANY
作為B-17轟炸機的機槍手與投彈手唯一使命乀擊落、轟炸所有敵軍…
才能擊落這些飛來飛去的討厭敵人
轟炸機 399元
珍珠港
INFOGRAMES



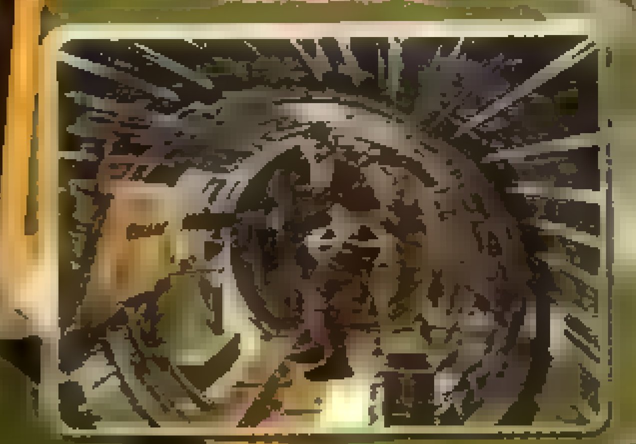
親駕WWII各式飛機





挑戰多種飛行機員職務

遊戲中你可以擔任：





機槍手



飛行堡壘只要完成25次轟炸任務就可以退役，你做得到嗎？





3D BREAK OUT
冒險王
不自由 毋寧死
闖羊欄 衝雞舍 入古墓也絕不反悔!!
虎落平陽被犬欺，堂堂一代硬棍英雄豈會被小小監獄困住！冒險王決定爲自己尋找第二春！一路上，逃了監獄，卻無端進了羊欄，闖入古墓遭遇多重法老機關陷阱，忽地野狼也來湊一腳在追！
Oh, My God!是太衰還是命運坎苛，一般的磚塊王只要打打磚塊就能納涼休息，而3D冒險王卻還要考驗智慧和控制速度！還好天將降大任於冒險王，另準備特殊能力使牠能變扁、變大、變長，變成各種形狀！！
外形四方長條，可直立行走更可橫躺移動
精通太極、推手，可攻可守、剛柔並濟
全省3C通路賣場
399元新台幣就可引誘上鉤
將3D冒險王活動印花寄回英寶格，就有機會獲得牠女朋友[MS. Pac man]3D小精靈一套！
INFOGRAMES
Taiwan
英寶格股份有限公司
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
www.tw.infogrames.com
客服專線 02 55549523
台北市民權東路二段144號13樓1521室
E-mail service@tw.infogrames.com

MICROPROSE

野戰精英
SQUAD LEADER

回合制戰略，帶領部下衝鋒殺敵!!



精密的人性化屬性設計

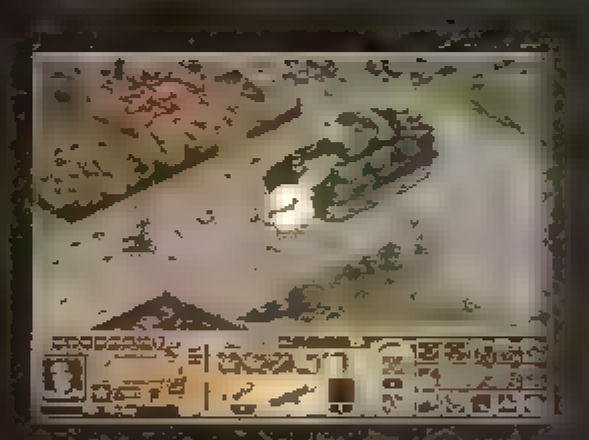
步兵擁有真實的人性模擬，
勇氣或恐懼將影響你部隊的戰鬥力

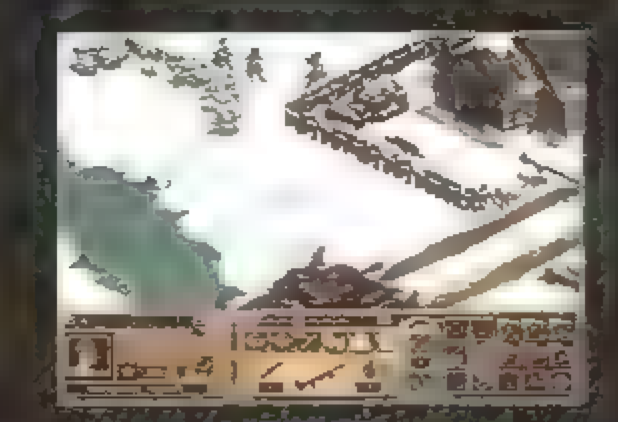
超寫實武器系統

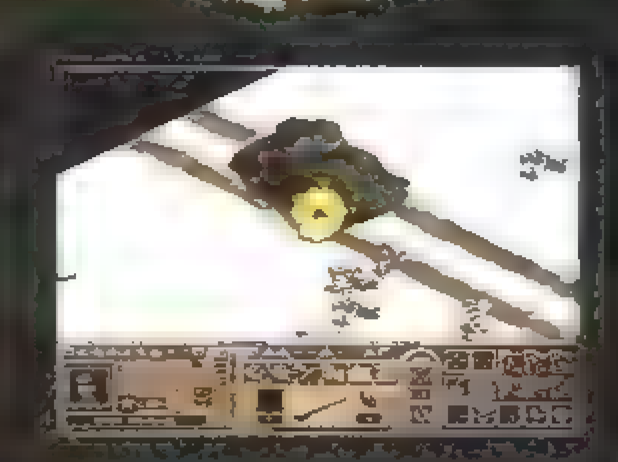
來福槍，半自動機槍，手槍，榴彈砲，重機槍
由你分配給適合的隊員

三大知名戰役

"諾曼地登陸戰"
"突出部之役"
"市場花園作戰"
玩家將在其中扮演美，德，英三軍
完成史上重要大作戰!!









英寶格股份有限公司 客服專線：02-55549523
INFOGRAMES TAIWAN LIMITED
www.tw.infogrames.com



10月上市
690N.T

98..99...100!! 新遊戲時代破100期了！

歡慶100期玩家vs新遊戲時代

[illegible]

想拿到喜歡 老人吃甘蔗 的鄭公公親手簽名的新遊戲時代雜誌100期嗎？
想一睹 [illegible] ，素有 [illegible] 之稱的蔡捕頭的真面目嗎？
還是想看看寫出 [illegible] 、 [illegible] 等耍寶文章的賤貓，到底是個什麼賤模樣嗎?
還有還有...想挑戰由本刊精心設計的100題非常問題非常搶答活動嗎？
你將有機會成為新遊戲時代雜誌終身免費贈閱的榮譽玩家喔！
想輕鬆拿到**100項好玩、好康贈品**嗎？
這些都在100、101期新遊戲時代雜誌裡面，只要您將讀者回函卡填寫完整，並貼上10點點卷，勾選出參加的活動項目後寄回，即可參加，『百項贈品抽獎活動』，還可免費獲得加州俱樂部 10次體驗卷

鄭公公領軍旗下編輯群——蔡捕頭、賤貓、野豬林、寶格格、操子銓、操子修、瑪西亞、殺手猴、阿達真、恐龍妹、八爪女、非常敗金女，與您邀約破天荒史無前例的101次接觸。新遊戲時代玩家們，要大獎就大聲講，全民有獎（講）運動等你來開獎！

報名時間：自 **90年9/25～11/20** 止。

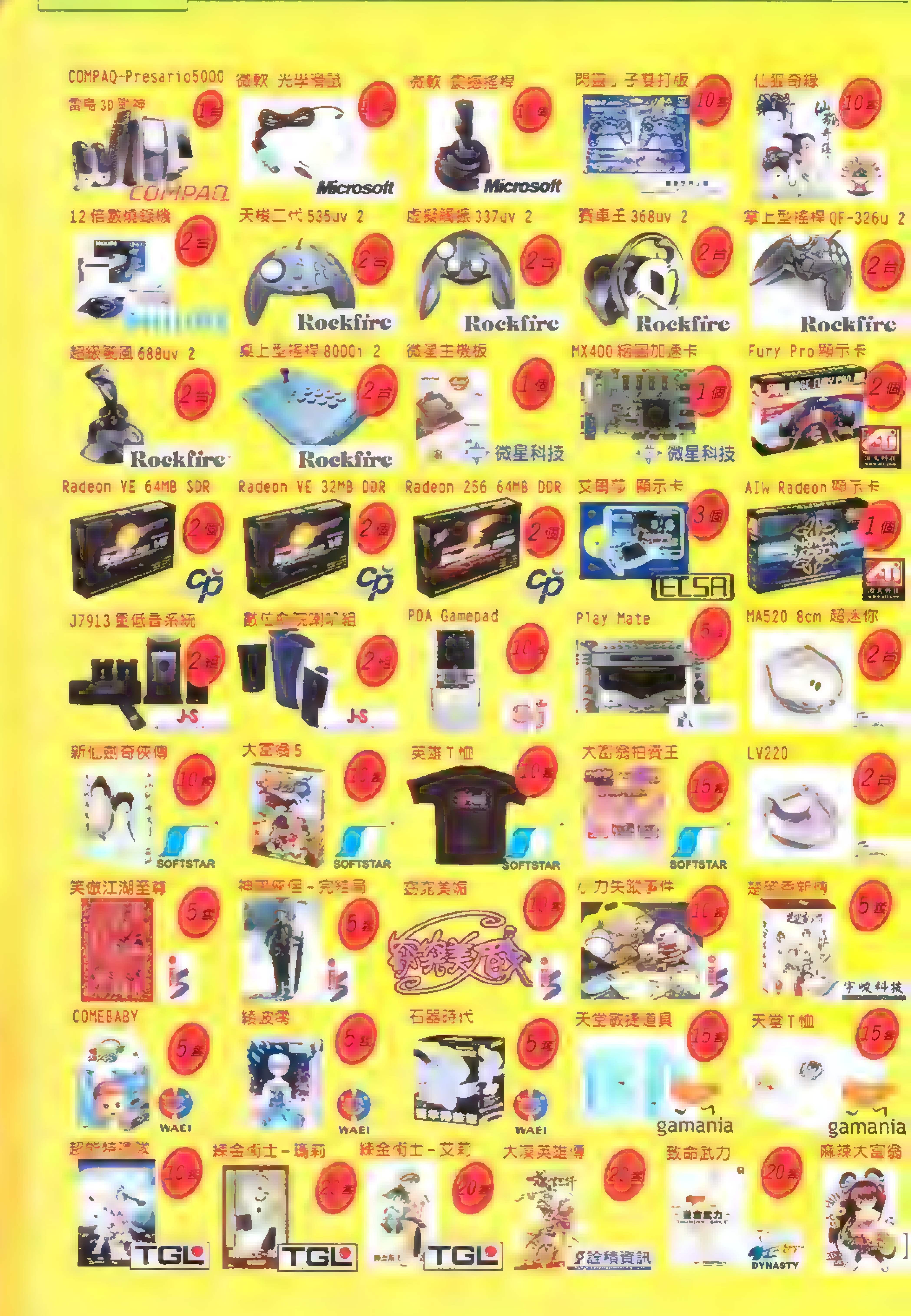
『百題搶答』活動時間：

90年10月28日 星期日 台北 FNAC 法雅時代媒體(環亞地下一樓)

90年11月24日 星期六 高雄 (詳細地點請密切注意下期雜誌或G點遊戲報 http://www.gamepoint.com.tw)

[illegible]





COMPAQ-Presario5000
COMPAQ
微軟 光學滑鼠
Microsoft
Microsoft
仙狐奇緣
12倍數燒錄機
天梭二代 535uv 2
虛擬縱橫 337uv 2
賽車王 368uv 2
掌上型搖桿 QF-326u 2
Rockfire
Rockfire
Rockfire
Rockfire
桌上型搖桿 8000i 2
Rockfire
Rockfire
微星主機板
微星科技
MX400 繪圖加速卡
微星科技
Fury Pro顯示卡
Radeon VE 64MB SDR
Radeon VE 32MB DDR
Radeon 256 64MB DDR
AIW Radeon顯示卡
ELSA
J7913重低音系統
PDA Gamepad
Play Mate
MA520 8cm 超迷你
新仙劍奇俠傳
SOFTSTAR
大富翁5
SOFTSTAR
英雄T恤
SOFTSTAR
大富翁拍賣王
SOFTSTAR
LV220
笑傲江湖至尊
窈窕美眉
宇峻科技
COMEBABY
WAEI
WAEI
石器時代
WAEI
gamania
天堂T恤
gamania
TGL
鍊金術士-瑪莉
TGL
鍊金術士-艾莉
TGL
大漢英雄傳
詮積資訊
致命武力
DYNASTY
麻辣大富翁

百項贈品大放送



蜀山劍俠傳 10套
快遞宅急便 20套
銀河司令 2 10套
Microsoft
善與惡 10套
EA
沙丘魔堡之皇權爭霸 10套
EA
紅色警戒二 10套
EA
七俠五義之包公疑雲 10套
第三波資訊
傲世三國(中) 10套
第三波資訊
遊戲多改至尊 2001
第三波資訊
洛克人 X5 5套
第三波資訊
工人物語 4(中) 5套
第三波資訊
三國志 7 加強版 10套
KOEI
大航海 4 加強版 10套
KOEI
冰風之谷二資料片
銀河生死鬥 2 10套
津波 10套
TSUNAMI
星際爭霸 10套
野戰菁英 10套
古董車競速賽 10套
INFOGRAMES Taiwan
神守護者 20套
虛擬人生 2 20套
電影大亨
明日工作室 tomor com
SGM 集點印花 300 點 10套
第三波資訊
八年抗戰 10套
T TIME 光譜資訊
天使之翼 20套
FAR
卡哇伊大作戰
上帝15000點儲值卡 20套
伊來富資訊
人生
英雄傳－征服拖羅城(中) 10套
第三波資訊
虛擬光碟 5套
FAR STONE
魔法氣包 20套

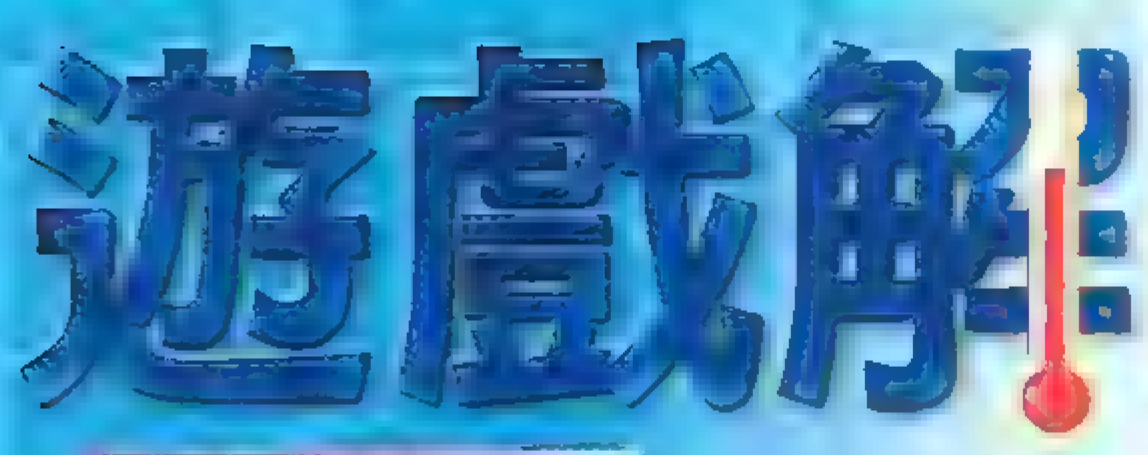
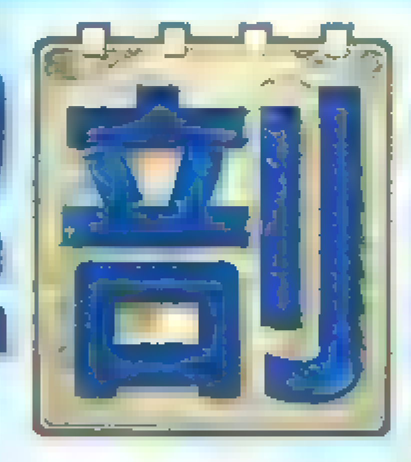
新蜀山劍俠傳 攻略手札

全省發燒搶購中!!

隨書附贈

- **機關陣法**
  分解各個機關與陣法之攻用、陣形、奧理及破解法
- **法寶總覽**
  細分各個法寶之攻擊、輔助、防禦、回復之屬性
- **攻略手記**
  圖文並茂，詳細分解闖關心得及注意事項
- **場景地圖**
  完整呈現新蜀山之各個擬真場景及各項寶物所在位置




遊戲解剖室

遊戲類別名[illegible]

- [illegible] (Role Playing Game ,RPG)
  有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。
- 冒險遊戲 (Adventure Game,AVG)
  著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。
- 模擬遊戲 (Simulation Game,SIM)
  主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。
- 策略遊戲 (Strategy Game,SLG)
  以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。
- 戰爭遊戲 (War Game)
  以各勢力之間的戰役為，注重戰爭過程的完整度。
- [illegible] (Action Game,ACT)
  玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。
- 運動遊戲 (Sports Game)
  模擬某項運動之過程。
- 益智遊戲 (Puzzle Game)
  以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。
- [illegible]
  以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂

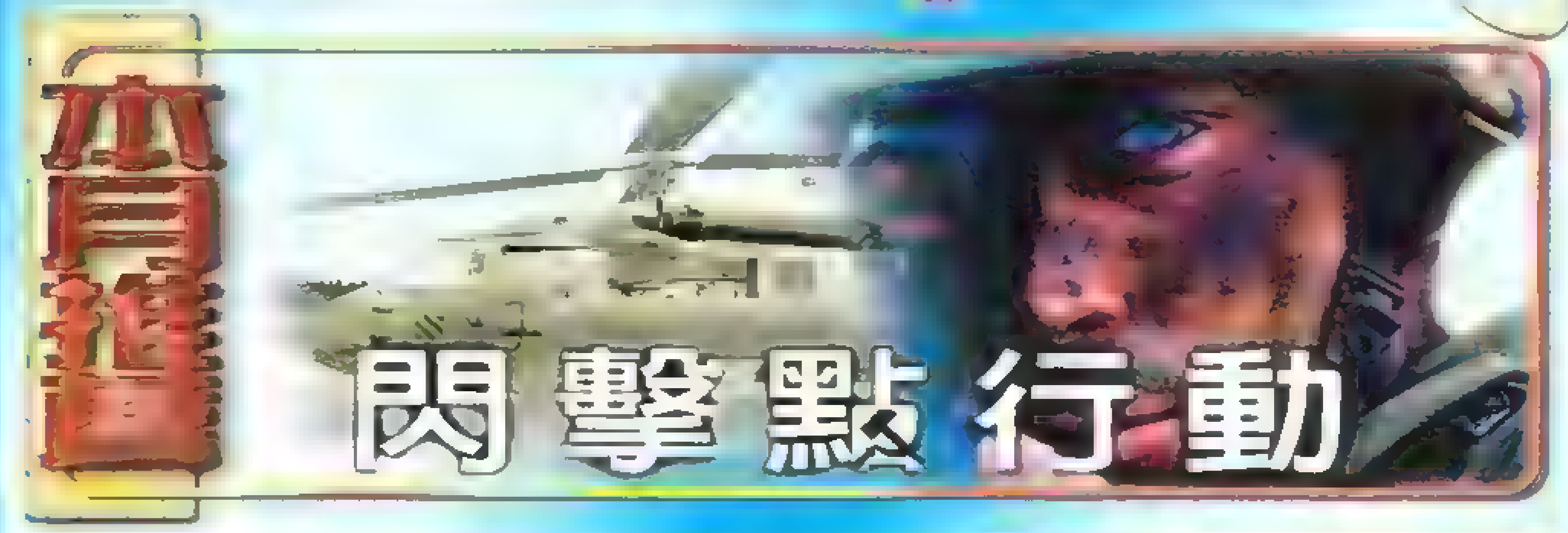
心電圖

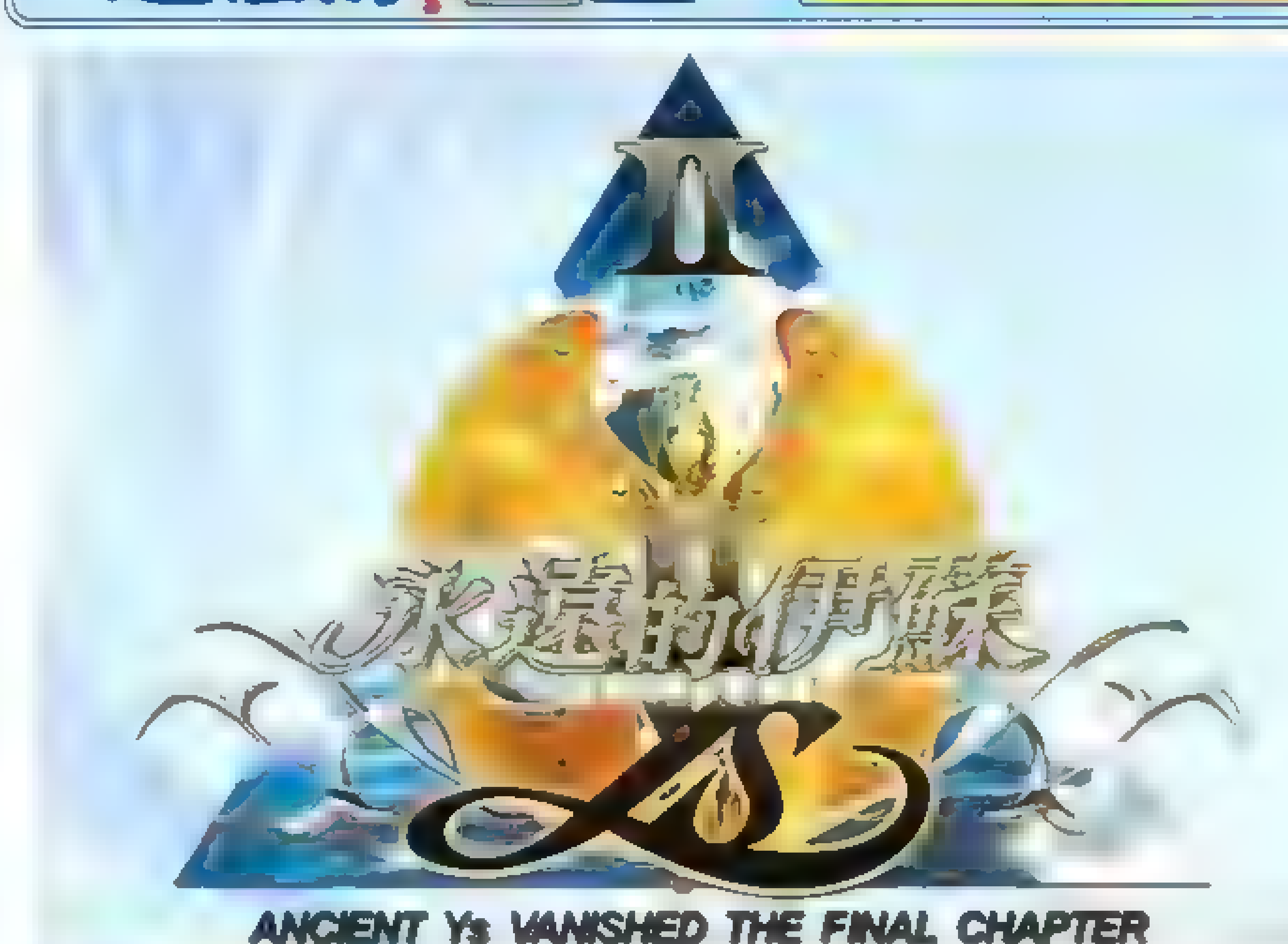
評分項目共分為[illegible]、[illegible]、操作、[illegible]、[illegible]、[illegible]、[illegible]等七項，依遊戲在各項目的表現加以計分，劇情、架構兩項依遊戲性質不同而決定是否加以計分，評分標準共分1～5級，[illegible]為作家對遊戲的整體表現的評分，滿分為100

國內自製

國外代理

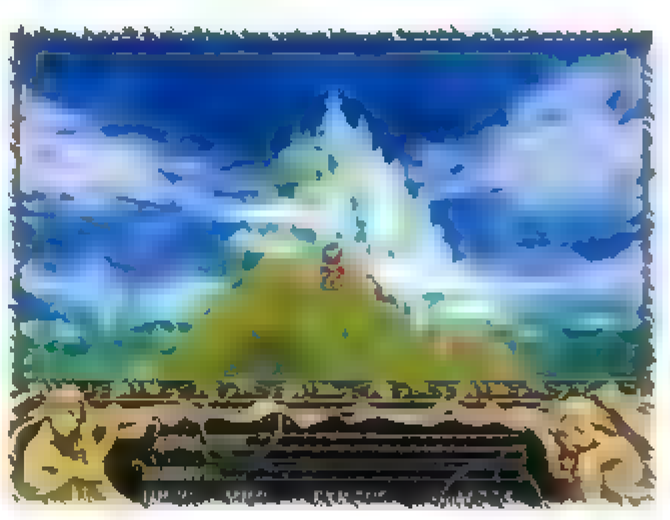






基本規格	
☆機　型	P-200
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M、K

測試配備
☆PIII-550
☆128MB RAM
☆Voodoo3
☆6X DVD-ROM



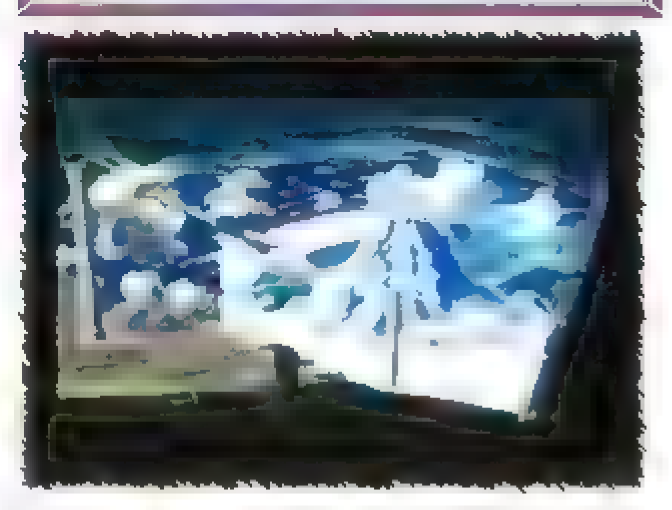
「伊蘇」自1987年問世以來，儼然成為日式動作角色扮演的經典作品代表；優美的音樂、細緻的畫面使得該遊戲在一推出之後即擄獲眾多玩家的目光，因此「永遠的伊蘇」系列在推出後，討論的聲音與期待度也都居高不下。但是若以銷售的情況而言，「永遠的伊蘇II」絕對沒有「軒轅劍」、「仙劍奇俠傳」系列來的受歡迎，似乎是款叫好不叫座的作品。除了價格上的差異之外（嗯．．．．還是一個大原因），「永遠的伊蘇II」走的是



非主流路線是一大主因，代理公司毫無行銷策略可言，使得情況更不明朗也同為問題的癥結所在；於是「永遠的伊蘇II」就這樣在先天不足、後天失調的情況下，在台灣與許多玩家失之交臂。但是「永遠的伊蘇II」到底是怎樣的一款遊戲呢？



首先，我們來看看畫面。「永遠的伊蘇II」最讓伊蘇迷津津樂道的地方，莫過於特殊的畫面設計。「永遠的伊蘇II」即時處理的多重捲軸畫面，不但彌補了2D畫面的呆板與平面，也讓視覺效果更具立體感、更有深度。但是這樣的說法乃是針對2D的畫面互相比較而言，若是和3D遊戲畫面比起來，「永遠的伊蘇II」的畫面不能否認仍然遜色不少，畢竟在這個3D畫面大行其道的時刻，優雅的2D畫面只能用來懷念過往而已，吸引不了太多的目光。不過宛若卡通預告的開頭動

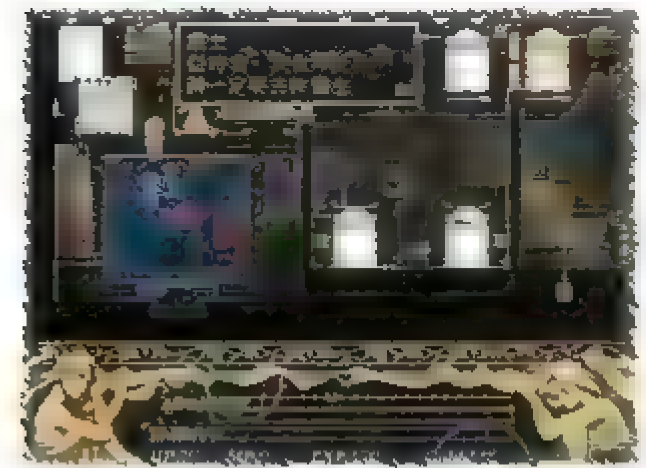


畫，就相當精采了，短短數十秒的動畫，不但劇情緊湊、具有張力，更是讓人莫名的感到熱血沸騰，想要立刻進入伊蘇的國度，代替亞特魯成為拯救世界的勇者。這樣絕無冷場的剪裁手法，將動畫當作電影來經營，其用心和專業非常令人欣賞。



至於音樂音效方面，筆者認為，在「永遠的伊蘇II」裡若無音樂的陪襯，那麼此款遊戲絕對會失色不少，甚至可以說少掉了一半的靈魂。量身訂作的背景音樂彷若為「永遠的伊蘇II」而生，不管是優雅、快樂、哀傷，每一種旋律都讓人的情緒不知不覺隨之起伏；再加上音效裡的開門聲、腳步聲、刀劍交集的合鳴聲等等，交織而成一個獨有的節奏；一切都那麼地自然與

貼合遊戲，這是筆者第一次覺得進行遊戲不打開音源，是件令人遺憾的事。



在操控方面，簡單、直覺的操控方式讓人可以輕易的上手遊戲；只是為何號稱"動作角色扮演"的遊戲類型，就頗令筆者不解。遊戲中幾乎沒有機關、謎題或是敵人需要用動作來加以解決，更不用說您想讓亞特魯嘗試蹲下、或是做些攻擊變化了，還是跑步本身就是個動作呢？令人匪夷所思。雖然遊戲類型啟人疑竇，但「永遠的伊蘇II」的手冊與包裝（在典雅的包裝上，文字介紹中的錯別字"依蘇"實在是一大諷刺）卻是國內遊戲少見的精美，再加上遊戲中少見大手筆的附贈DVD（不過DVD翻譯的品質實在不堪）、特典，雖然對實質幫助不大（最主要是因為這款遊戲實在太容易上手，似乎不太需要手冊，而這本手冊的重點似乎也不在說明....），但買下來當作收藏品的滿足感絕對值得。





對於許多角色扮演遊戲而言，故事性和耐玩度幾乎是唇齒相依，無法拆開來談的；但「永遠的伊蘇II」的情況卻似乎有些不同。單以內容來看，「永遠的伊蘇II」的故事相當簡單，主線就是圍繞在"英雄拯救世界"的概念上，世界觀不大，內容也跳脫不了日式RPG男女主角之間的情愫流動，習慣於美式RPG的玩家可能會對「永遠的伊蘇II」陽春的劇情內容、單一的結局、屈指可數的任務、直線的遊戲方式、簡單的遊戲設定感到失望；但若說它平凡或小品，筆者也不認同；因為想要將其玩得透徹，也不是件容易的事（單以收集吉祥物為例，想要將所有的吉祥物收集完全，就不知道要花費多少的心力），製作小組不但設計了許多驚喜和隱藏要素在遊戲之中（這也是許多玩家一玩再玩的原因之一），Falcom在小地方的細心程度，讓整款遊戲的質感幾乎足以和大作相比擬，例如在山崖邊被踢落的石頭、因為亞特魯經過而受到驚嚇的鴿群等等；因此就耐玩度而言，它又有不可或缺的魅力存在。





儘管故事性和耐玩度如此矛盾，筆者仍然推薦玩家試試，畢竟在現今的電腦遊戲市場中，遊樂器風格的電腦遊戲本來就不多見；在遊戲的枝微末節上如此細膩的製作公司更是有如鳳毛麟爪，彌足珍貴。當您習慣大魚大肉的同時，或許這樣簡單平易、卻心意十足的清粥小菜，也會讓您流下感動的淚水。



遊戲中的攻擊方法分為兩種：一種是普通攻擊，另一種則是施展魔法。對於一般的魔物而言，只要您裝備好適當的武器、防具，並拿捏好角度（45度左右），雖然累了點，但仍然可以輕鬆解決敵人。但魔王級的頭目就不是這麼好對付的了；牠們除了血量超多之外，動如脫兔是最大的特色；最好的辦法就是看清頭目的行動模式後，伺機集氣、並使用火焰魔法攻擊之。由於使用魔法會有方向的限制（一定要面對敵人），因此初期玩家要多練習如何隨時調整自己的方向。到了中期左右，"鷹之雕像"是非拿不可的道具之一，因為它將可以自動引導您所發出的火焰魔法攻擊敵人，您只需專心躲過對手的攻擊即可。此外，隨時讓自己的道具欄裝滿最大值的"藥品"，畢竟魔物越到後期越是難纏。

／楊軒





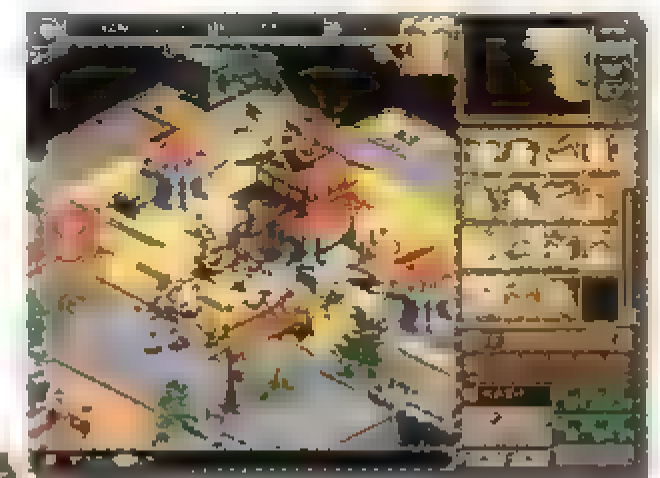
基本規格	
☆機　型	P-200
☆記憶體	64MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M、K

測試配備
☆Celeron 400
☆128MB SDROM
☆60X CD-ROM
☆SB Gold

日本KOEI公司已經出了好幾代的成吉思汗系列，最讓玩家印象深刻的野蠻行為，大概就是君主可以搶奪他國黯后來共度春宵生費子了。這套由詮積資訊製作的《成吉思汗．大漠英雄傳》不設置任何的後宮，不出賣色相但是卻擁有許多自己的特色，首先它雖然是一套戰略遊戲，但卻可以經營內政、分配物資，再來它還是一套即時戰略兼角色扮演的遊戲，你的武將可以經由鍛鍊而成長，雖然電腦大軍的侵略性AI很有可能會讓你難以招架。



《成吉思汗．大漠英雄傳》的「自傳模式」提供了二十道關卡，它比較偏重於角色扮演的成分，你可以從少年時期的鐵木真一直玩到征服歐亞的成吉思汗，在關卡的設計上可說是難易適中，既不會刻意刁難玩家同時也兼顧了挑戰性。「統一模式」則提供了三個劇本版圖「蒙古的紛爭」、「亞洲的沉淪」與「歐亞的浩劫」，如同蒙古軍當年西征你可以一路攻城掠地最遠到達威尼斯與開羅，你也可以選擇擔任同時代的其他的君主，用比較少的人才、物資來挑戰困難度比較高的天下霸業。

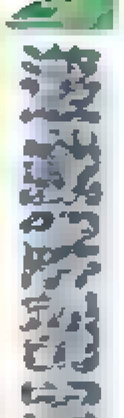


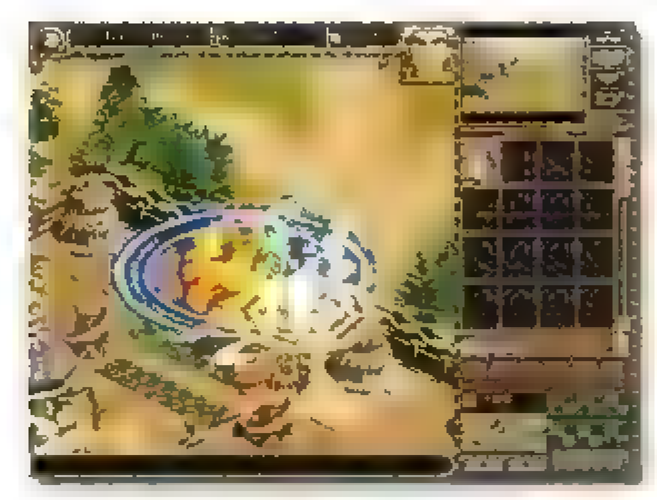
在遊戲中武將與部隊的身價是不一樣的，首先就是武將可以施法殺敵，而隨著經驗等級的提高可以帶領更多的兵力，但就算不帶一兵一卒的武將也可能抵擋好幾個部隊，所以玩家致勝的關鍵就是儘量去擁有最多的武將，優秀的武將當然要抓來效忠，然而即使是個爛人讓他留守在後方也蠻好用的。總而言之，不要讓你辛苦培養的優秀武將在打亂仗中被敵軍俘虜去了，相對地你所抓到的敵將都應該要設法錄用，如果他對主人的忠誠度太高，你可以用錢讓他降到69以下來錄用。



遊戲的內政管理設計得十分精簡，玩家無法在都市內外興建任何的軍事或民事建築，只需要派四位將領坐鎮在主城樓中錢糧就會自動增加了，除了徵兵太兇超過人口負荷時會無法再徵，乖巧的人民永遠不會暴動，一年四季也都是風調雨順不會有任何的天災來襲。你也可以經由打獵（掃蕩賊窟、探索遺跡）或攻下敵城的方式取得一些好用的鎮城之寶，鎮城之寶有的可以增加都市的稅收與糧收，有的則能讓你徵召特殊的兵種，像是斷頭台這個「寶物」可以把都市的民心提昇至100，在設計的巧思上就十分地幽默，治亂世本該用重典不是嗎？

電腦操縱的敵軍在人工智慧上有著不錯的表現，它們會很慎重地組織龐大的兵力再向你的城牆包夾過來，部隊的結構除了施法的武將、衝鋒的騎兵之外還會包括了遠

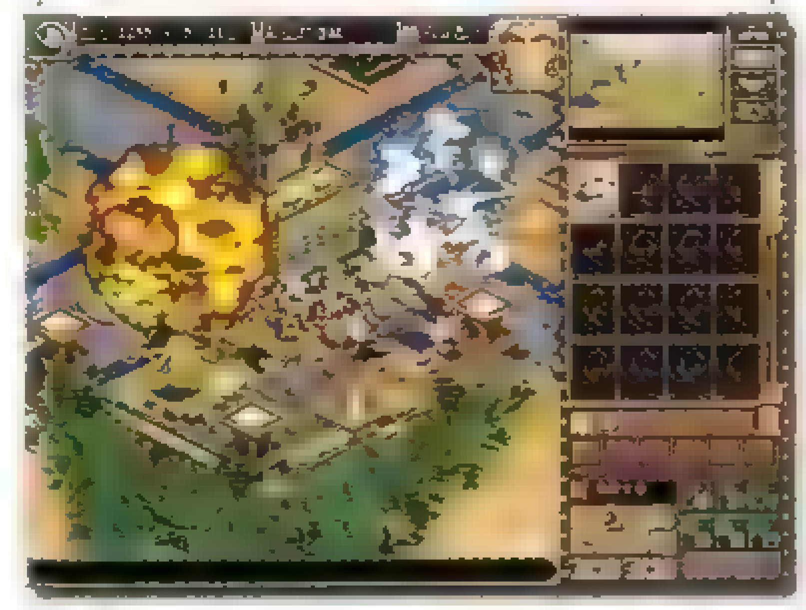




射的弩兵與投石車等，所以當你處於防衛狀態時往往都是苦戰，而當敵人只會零星地騷擾你時那就表示它已經國力衰竭了，這個時候就該換你來大舉進攻。除了會把矛頭指向你之外，電腦君主們彼此間的吞併也是絲毫不會客氣的，每當你聽到遠方有勝利的號角聲時就表示又有都市被攻下來了。另外值得一提的就是電腦也會去搜索寶物，所以你將有機會在俘虜的敵將身上發現名劍或兵法書。



遊戲在操作介面上仍有許多可以改進的空間，像是一般部隊的連續點選或取消，以及相同部隊或武將的選取的功能就沒有。在暫停間讓玩家下命令也是可以加進去的功能，就公平性而言，電腦的將領在戰鬥中會快、狠、準地猛丟法術，遠程部隊也會很快地找個好位置K你，玩家要在操作時間比過它是不可能的。當然遊戲本身也擁有一些方便的設計，像是玩家能使用拖曳的功能來重組部隊兵力、升級武將與獎勵武將，部隊的AI設定方面像是重傷就自動撤退可以避免武將被敵人俘虜。

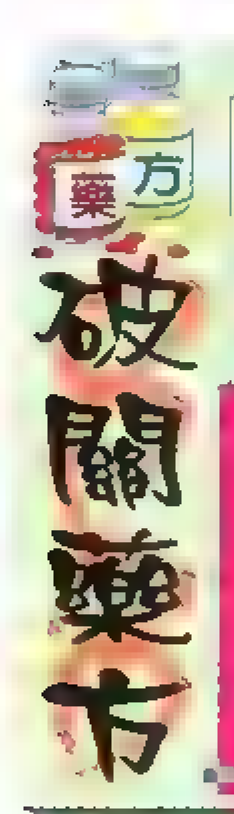


遊戲在美工方面的表現值得稱讚，歐亞各地不同文化的都市造型可以讓你在停止戰鬥時好好地欣賞一下，在人物肖像方面是採取漫畫式的帥哥美女造型，每個角色都有自己生動的表情樣貌，所有部隊單位的製作也沒有馬虎，像是聖騎兵與突騎兵等的威武造型就十分地有看頭，而伊斯蘭英雄撒拉丁一上場就極具有震撼力。遊戲的開場與結尾3D動畫也令人印像深刻，千軍萬馬的壯闊氣勢與武將們的英姿煥發的肢體動作，都相當成功地刻畫了遊戲主題。

這套遊戲的音樂雖然不差，但是並沒有表現出歐亞各地的風情與文化，這讓被KOEI成吉思汗系列寵壞的筆者有一點失望。遊戲在音效方面的表現就不太理想了，雖然一般刀槍與法術的廝殺聲都還中規中矩，然而所有部隊包括武將的配音幾乎都使用相同的音檔，不是「嗯啊？」就是「喔！」以及其他一些特定的古怪悶哼聲，雖然筆者覺得不應該讓蒙古兵高喊「Yes Sir！」，但是以一套即時戰略遊戲而言，這樣單調的音效就有點讓人難以接受了。



在三國遊戲太過於充斥與模仿的國內市場上，《成吉思汗：大漠英雄傳》成功地作了一個歷史主題的突破與發揮，雖然音效與操作方面還需要再進步，但是它在美術、劇情以及電腦戰術上的表現並不會讓玩家失望。值得再次強調的就是它是一套一魚兩吃的遊戲，除了角色扮演遊戲的劇情關卡之外，也有戰略遊戲的歐亞大陸版圖，如果你喜歡即時戰略的話它也是套即時戰略遊戲。



武將的培養是一門重要的課題，因為武將在升級後會增大帶兵量並能施展更強力的魔法，所以儘量讓武將去殺敵而不是使用一般的部隊，也不要放著武將沒事給他做。打仗與打獵就交給擁有高統御力與武力的武將，在內政的人才分配方面，領主的人選最好由統御力與智力皆高的武將來擔任，農業與商業要交給智力較高的武將，徵兵則要交給高統御力的武將。

外交戰術對電腦君主很管用，當你財力雄厚時可以送錢與強國修好停戰，然後很陰險地大軍開到它們口再宣戰，打下都市後又馬上送錢和談。電腦如果不願意跟你停戰就再多送錢增加友好值，通常75以上就能成功要不然就增加到100試試。

／焚心





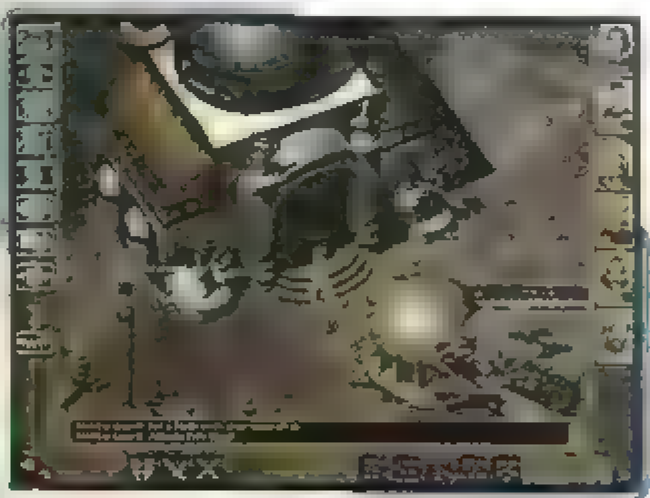
最低規格

- ☆機　型：PIII-233
- ☆記憶體：32MB
- ☆光碟機：4X
- ☆操　作：M、K

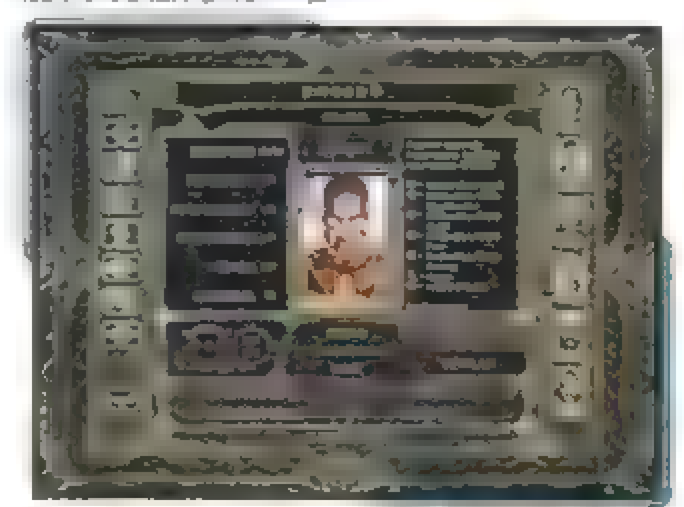
測試配備

- ☆PII 450
- ☆128MB RAM
- ☆SB16
- ☆VooDoo Banshee
- ☆36X CDROM

對於遊戲迷而言，interplay公司的柏德之門系列可以說是角色扮演遊戲振微起衰的最大推手。曾有一段時間，即時策略遊戲與第一人稱射擊遊戲席捲了整個市場，但是柏德之門的出現改變了這個局面。藉著嚴謹的AD&D規則設定、具有深度的故事劇情與幅員龐大、描繪細緻的場景，很快就獲得玩家一致的推崇，並在市場上獲得空前的佳績。當然了，叫賣座必有續集，劍灣傳奇、柏德之門二代之安姆疑雲也隨之接踵而出。而最新推出的資料片邪神霸權，其實應該是柏德之門系列故事的尾聲，它延續安姆疑雲的故事，讓得知自己身為邪神子嗣的主角，面對自己其它野心勃勃的同胞兄妹，爭取升天得道晉身神族的機會。



邪神霸權採用的是與柏德之門二代（以下簡稱BG2）相同的遊戲引擎，因此雖然場景依舊是精心刻劃，和現在華麗炫目的3D效果一比，還是感到有些過時。操作介面也幾乎完全一樣，但增添了一些貼心小功能。像具有法師／牧師雙重職業的角色，選擇法術的快速鍵會多出切換法師／牧師法術的圖像指令，讓玩者便於切換選擇。魔法師現在則可以刪除法術書中的無用法術，清出空間學習新的法術。進入大地圖模式時，可以選擇不暫停遊戲，讓冒險者隊伍像即時策略遊戲的部隊單位一般直接在地圖上行進，在較大範圍區域的行動更為露舌。這些新功能雖然改變幅度不大，還是使得玩者方便不少。



和以往一樣，不管有沒有完成BG2，邪神霸權資料片依舊提供傳送人物的功能。對於想換換口味的玩者，邪神霸權資料片中新增了狂野法師（WildMage）專屬職業，這是一種操控混亂的魔法師。他的法術在施展之時會產生何種結果很難預期，但通常產生的只是一些光怪陸離的效果，因此往往對戰鬥造成無法預料的狀況。然而大多數的情形，玩者還是會由BG2傳送曾經生死與共的夥伴過來，但是，這些經過漫長冒險旅途的隊友，個性與處事態度已經有所改變，與他們的對話中就會發現。值得注意的是，如果



玩者已經完成BG2，在某些狀況將會發現隊員的陣營已經改變，這是因為BG2後期某些任務，隊員會根據玩者的選擇而改變陣營。在這資料片中，玩者依舊有機會改變隊員的陣營，像是第一代大魔王沙佛克（Sarevok）與黯精靈美女維康尼亞（Viconia）只要選對談話內容，就可以讓他們改邪歸正，算是遊戲過程中十分有趣的橋段。



邪神霸權資料片內容大致可以分成插曲與終章兩個部分。玩者必須擁有柏德之門二代才能夠安裝。插曲部分的主要功能就是延長資料片的遊戲時間以提昇其價值，製作小組設計了一座相當具有挑戰性的地下城：看守者堡壘（watcher's Keep）。此地下城總共分成五層，每



一層都有其獨自的主題，像是第二層的電毒冰火大陣仗，玩者必須掌握每種元素的特點才能過關、第四層的怪異機器，玩者得要找出其使用方法。地下城設計精巧的關卡也運用了多種橋段：字謎、排列組合、特殊裝置、關聯性等，雖然不如以往巫術或是冰城傳奇那邊刁鑽，還是可以好好考驗玩者的智力，讓遊戲更富挑戰性。



而終章其實就是整個系列遊戲的尾聲，平心而論，邪神霸權劇情不但不如BG2龐大，內容更是有點老套，劇情發展相當直線，也沒有多少分支。主角必須完成各種試鍊，同時得要逐一擊敗其它流著同樣血液且天賦異秉的手足，其中比較棘手的對手是火焰巨人雅加．蘇拉（Yaga Shura）（呃，邪神巴爾對女性的品味似乎不限種族），因為擁有超快的再生速度，可以說是完全無敵的。玩者得要前往迷霧森林找尋一位讓Yaga Shura獲得這種能力的人，想辦法找出其弱點，如此鋪陳的劇情像極了荷馬史詩中的英雄阿奇里斯的遭遇。這樣的劇情格局，相信大多數的玩者很快就能猜到結局將會如何，不清楚的大概只是還要再打幾場硬仗而已。

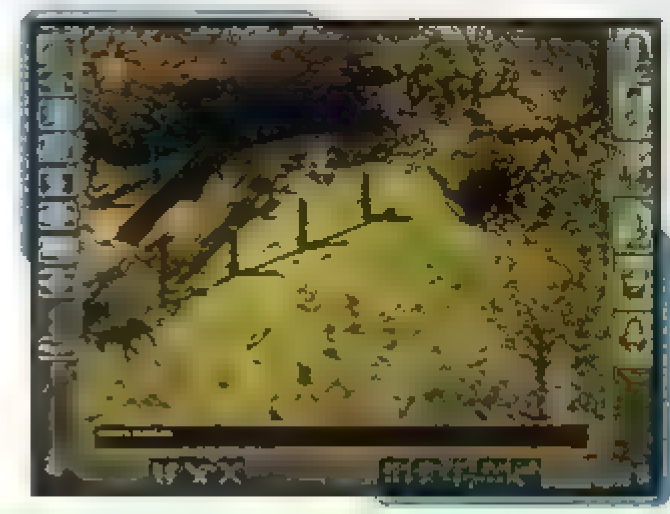


由於邪神霸權已經是系列的終章，沒有必要限制玩者的等級，對於喜愛練功的玩者而言是個福音。在邪神霸權中，所有角色出現時的經驗值就是由250萬起跳，而在此資料片的經驗值上限是八百萬，大多數職業都可以升到約四十級左右。但是，這已經有點超出AD&D世界的設定範圍，角色升級除了HP提高之外，已沒其它好處。因此製作小組引入了AD&D第三版規則的絕招概念，當隊員等級超過二十級左右，每升一級就可以挑選某樣特殊技能，根據不同的職業類型獲得威力強大的神級法術或是致命一擊、風車迴旋斬等絕招，延伸升級的樂趣。

玩RPG的樂趣除了升級之外，另一個就是收集神兵利器，邪神霸權中的魔法武器簡直多到氾濫的程度，剛開始的隊伍裝備很多就是+3以上的好貨色。遊戲過程之中可以找到各式分散的武器配件，可以拿給地獄據點中的小惡魔鐵匠打造成神器。然而數量太多且易於取得的神兵利器，已經有點失去價值，獲得新裝備時候的驚喜也為之遜色許多。

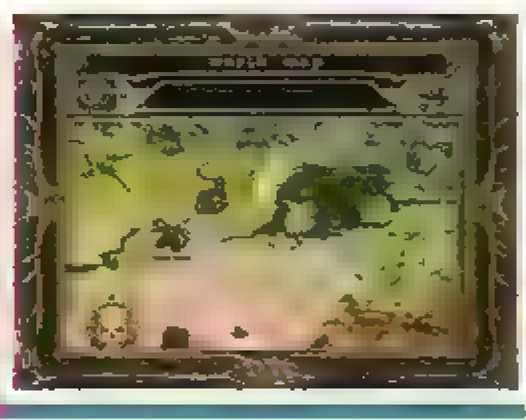
既然玩者可以升到極高等級，身上也裝備著神兵利器，自然遇到的也絕對不是易與的角色。擁有神之力量的巴爾子嗣、眼魔大老、上古惡魔、邪惡巨龍，都可以讓隊伍吃足苦頭。就連跑龍套的敵人，也隨隨便便就能施展出八級魔法。看守者堡壘中的惡魔王子更是欺侮人，不但皮厚血多攻擊強法術高，還可以無限制召喚出六臂女惡魔，遇到這種陣仗，玩者不但等級要夠，還得要熟悉魔法的用法，先削弱敵人的能力，不然硬打根本就不可能打贏，如此的設定讓戰鬥成為此遊戲中最富挑戰性的部分。

總體而論，邪神霸權是一套相當成功的資料片，不但讓故事有個真正的結果，其內容也具有相當的規模。雖然如此，其光輝還是無法掩蓋BG2這經典之作。不過對於整個柏德之門故事系列而言，依舊是彩霞滿天的夕陽餘暉，譜下的是完美的休止符。



破關藥方

由BG2傳送人物到邪神霸權，身上的裝備並不會遺失，因此在傳送之前，請記得將所有的家當全擺在隊員身上，就算用不著，也可以拿來賣錢。此外，隊員組成的陣營限制其實已經沒有多少影響。玩者可以試著將善良與邪惡陣營的隊員組織在一起，主角的邪惡兄弟沙佛克是值得一試的對象，隊伍出外冒險時，看著這些人生觀與思考模式完全不同的隊員之間的尖銳對話，可以獲得不少樂趣。



／黃啓禎



角色扮演　設計公司：大宇　發行公司：大宇



基本規格

☆機　型	PII-400以上
☆記憶體	64MB
☆光碟機	4X以上CD-ROM或DVD-ROM
☆操　作	K、GAMEPAD

測試配備

☆PIII-1GB
☆256MB RAM
☆SPFCI128
☆GeForce3
☆50X CD-ROM

看到這款「新仙劍奇俠傳」遊戲的問市，草民方纔驚悟到自己的年紀真的大了…話說草民在本刊所評鑑過的「仙劍奇俠傳」次數，如今已堂堂第三回了。記得第一回評的還是DOS的版本，對年輕的玩家而言，「DOS」直如「DOG」的變種，那是一種「多玩幾套遊戲就能被逼著將記憶體節縮之道搞得精熟」的平台，然後讓自己累得像條DOG一般…第二回評的是晉升WIN95平台的視窗版本，遊戲內容則與DOS版本完全一致；而今再冠個「新」字重新出發，雖說難脫白頭宮娥不堪話當年的尷尬，但確有她值得注目的「新」意存在。



儘管遊戲是多年前的舊作，草民卻極不願以「舊瓶新酒、冷飯熱炒」視之；相反的，草民係鼓勵自己能以全新的心態來看待。畢竟，「新仙劍」在美術的表現已完全改觀；而遊戲裡的迷宮部份也有大幅度的更動；且負責改版的小組又全是新的一批後起之秀…基於這些理由，所以草民極願與過往對此遊戲的經驗和印象做個了結，希望能切斷之間的臍帶關係，而能對「新仙劍」有番較為持平的看法報告，如此對於年輕新一代的玩家，似乎比較公平一些。



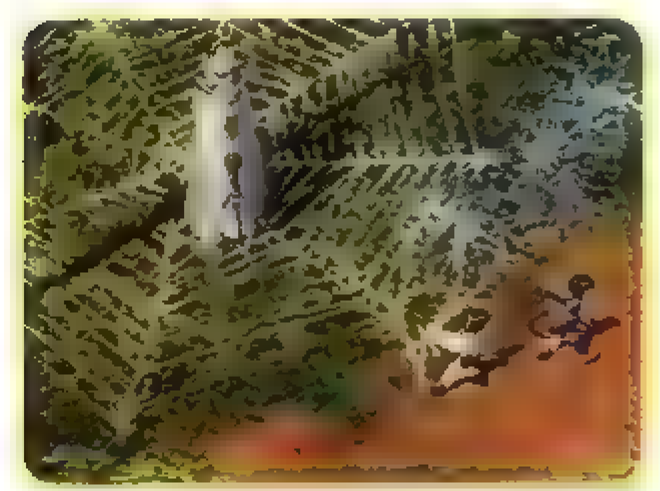
這款遊戲的劇情，即便在經過多年的淬練之後，仍然不失她峰迴轉折所帶給玩家的震撼性，隨著遊戲主角的情愛變遷，對玩者確是深具感染力的。回首當年，多少玩家對李逍遙的質樸、正直而心有戚戚焉；對於趙靈兒的身世、宿命而扼腕嘆息；對林月如的深情、際遇而難過、驚嘆；對於阿奴的無羈、灑脫而豔羨不已…遊戲在人物個性的刻劃深度，確有其歷久不衰的獨到之處，而這也正是能普遍感動玩家的最主要因素。

遊戲畫面在經過全幅改造之後，不唯解析度優於以往，且畫風鮮明、精緻許多；人物在對話系統所呈現的表情富有變化性，互動之間可與玩家滋生同理心。遊戲絕大部份的城鎮、迷宮場景也已大幅翻修，且穿插有新創的點子，感覺頗新鮮。這款遊戲在迷宮部份的表達手法，即便在多年前也確曾造成許多玩家的困擾，因為部份的迷宮確實複雜得極富格調。翻修後的迷宮複雜度並不見削弱，甚且在少數地方尚猶有過之；草民個人是抱持贊同的看法，如此也才能維持這款遊戲深富吸引力的精華所在。

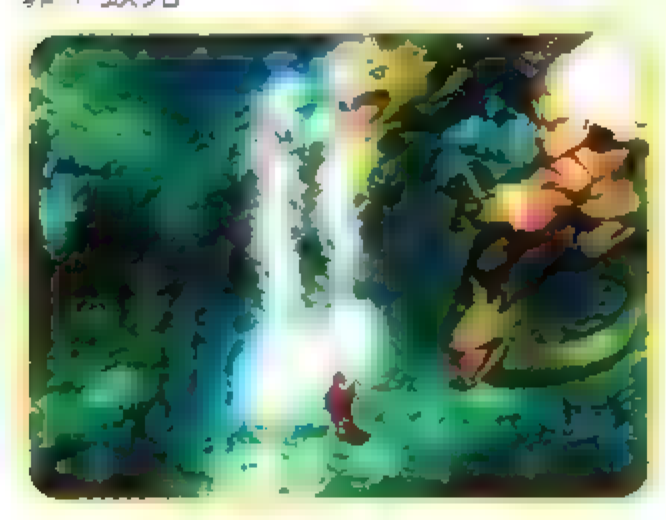


「新仙劍」的戰鬥系統仍然維持原創的45度角斜向方式呈現畫面，法術效果的展現雖不見有更新更炫的設計，但在遍嘗多款全3D的遊戲後，反過來溫故知新一下，倒頗有反璞歸真與質樸美感的意外收穫。論起戰鬥的難度，「新仙劍」可喜的維持了一貫的水準，玩家不用點心經營，還真有可能會難以為繼的。以現今的眼光來看，「新仙劍」

在法術的聲光表現，似有小兒科之嫌，但這卻是令「古往今來」的玩家津津樂道之處，其中的緣由，大抵該是以平畫取勝吧！在大魚大肉之後，勢必會對清粥小菜特別感到親切爽口的。



一向習慣在雞蛋裡挑骨頭的草民，意外的發現到遊戲在戰鬥的畫面有凸槌的現象。敵方怪物要是一下出現三個，而體積特別擁腫的怪物又碰巧排在最上方的話，那麼該怪物的頭部就會被截斷。而或者，同時出現的怪物中穿插有「勞萊與哈台」，而勞萊恰又排在下方第一個的話，則哈台的蹤跡則會全然不見，這在前兩個版本中是不曾有過的缺失，顯係翻修時所誤植，所幸罪不致死…





這款遊戲在道具系統的設計手法，即便在多年前也曾受草民極力推崇。其操作方式既簡便，所呈現的效果卻是詳細又清明，哪怕是時下的諸多新遊戲，在此方面的設計仍然還是難望其項背的。更教人懷念的是，道具系統裡的所有武器、裝備、物品等皆有其適切的用處，對於玩家進行遊戲不但有助益，且還是必須的。反觀現下大堆頭聲光超炫的新遊戲，若非道具派不上用場而形同虛設，則多是有道具無裝備，或有裝備而一路穿到底…這麼說吧，玩家在玩過「不能進行道具買賣的角色扮演遊戲」之後，豈能不對「新仙劍」情有獨鍾呢？

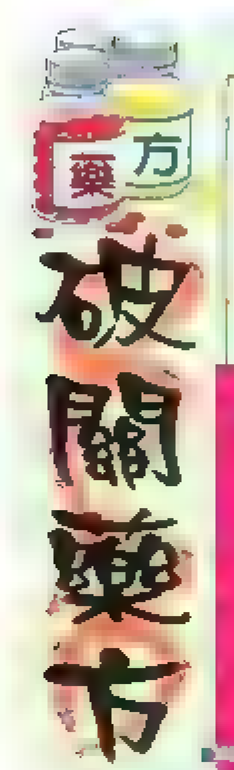


由「新仙劍」的重新包裝上市，玩家終領教了有賣力的遊戲「不甘寂寞」的威力。如若純以草民個人的意見，儘管這樣的例子不值得鼓勵，但眼看出版公司大賺其錢，也唯有感嘆其來有自。換個腦袋（最近在臺灣很風行）想想，只要遊戲的內涵足夠推陳出「新」，重裝包裝並稱不上罪過；只要能受玩家歡迎，在遊戲界年年有更低年齡層的新玩家加入的趨勢下，這般「改頭不換面」的「新」遊戲，仍然還是有她的魅力和市場的。



「舜何人也？禹何人也？有為者亦若是！」眼紅的遊戲業界當作如是觀，這也是上草下民我，在狠狠的玩過「新仙劍」以後，突然天靈清明、諸神加持後所領悟出的禪機，願與普天下不服輸但有鬥志的遊戲業者共勉之，善哉！善哉！

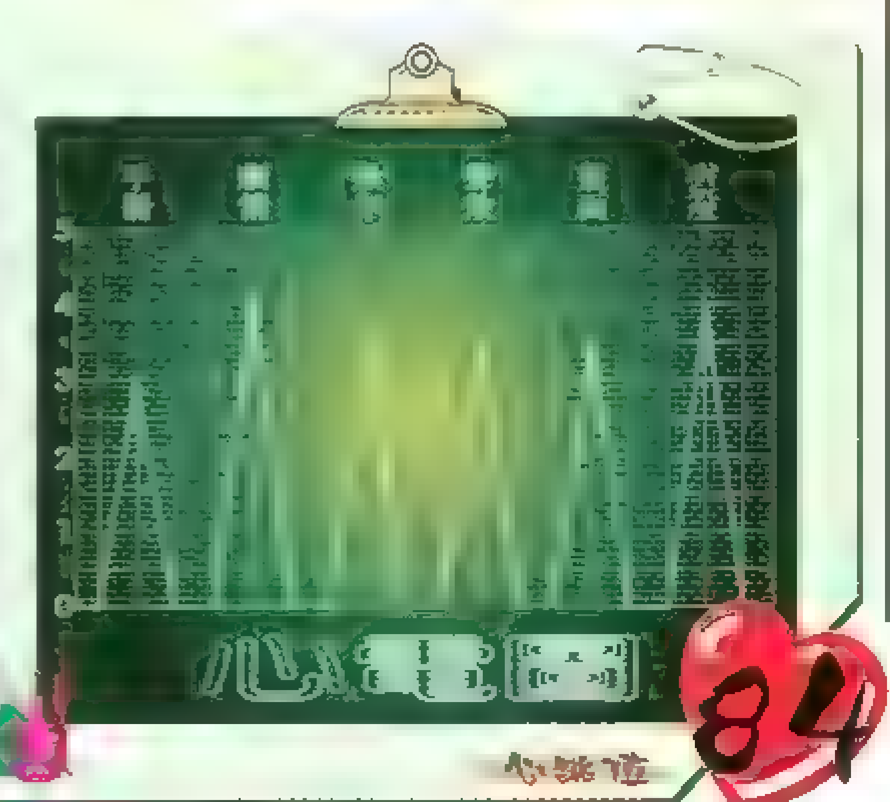




雖然草民在多年前即在本刊轟轟烈烈的寫過這款遊戲的攻略，且搭配嘔心瀝血的「精緻」手繪迷宮地圖，但論起遊戲真正的難度並不在劇情的接續，而是在於戰鬥和迷宮，尤其對於全新的玩家而言為甚。在劇情的擴展方面，只需留心人物對話即不難理出頭緒，但複雜的迷宮則是真正棘手之所在。

關於戰鬥，武器裝備的更新是絕對必須的，而恢復性的道具通常由怪物身上所獲致的即可敷使用，如有不足，自然得自行添購。但致勝關鍵則在於釐清怪物的屬性，而後再以剋制的法術攻擊才見成效。如果懶得自己草繪迷宮簡圖，則可依順時針或逆時針方向，逐一走遍各迷宮內的諸多出口，以此方式耐心的進行，則迷宮將不迷人而人自迷了。再不濟，玩家尚可翻出本刊舊雜誌找尋該骨灰攻略，草民因早預知會有今日，所以在攻略中早埋有伏筆，玩家當可觸類旁通的。

e-mail：alex sheu@msa hinet net ／ALEX





基本規格	
☆機　型	P-166
☆記憶體	64MB
☆音　效	windows相容卡
☆顯　示	DirectX相容卡
☆光碟機	8X
☆操　作	M、K

測試配備
☆PⅢ-1GB
☆256MB RAM
☆SBPCI128
☆GeForce3
☆50X CD-ROM

武俠小說長久以來都是華人世界的獨特英雄式幻想世界，箇中雖有官府，但卻苦無律法；有如鐵的綱常，但可無須強調倫理；偶有道德正義，但卻難抵一方霸主高來高去…玩家長久緊抱小說原著啃讀投射式的英雄人物，隨著時代的演進，這些「自慰」式的幻想，終得以由書本一躍上了電腦遊戲的國度，而傳統式武俠角色扮演遊戲，也自然順理成章而成為華人遊戲界中，最受歡迎，也最具有代表性的遊戲類型了。

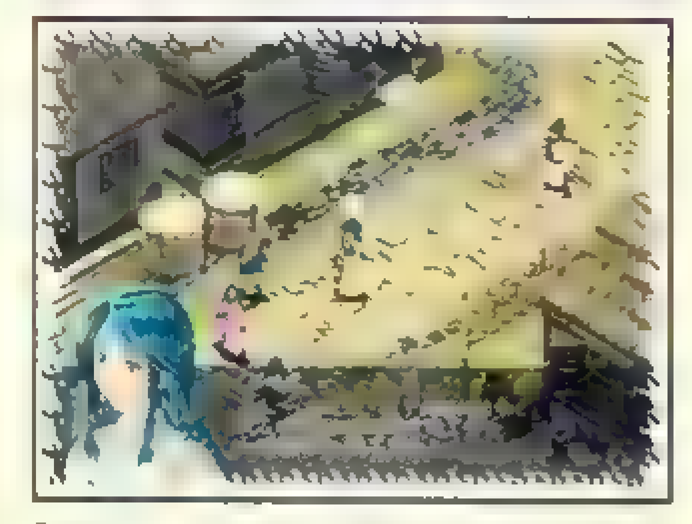


楚留香，這個家喻戶曉的多情種子，古龍筆下的傳奇人物，曾經在一、二十年以前，由香港無線電視臺的當家小生鄭少秋，紅火的主導了一股風潮，也讓楚留香及其「彈指神功」紅遍了港台各地。即使到了二十一世紀初，君不見電視臺依然分別以華語、澳語隆重上演這齣紅極一時的電視劇，顯見老楚的魅力經久不衰，也得以讓時下青少年朋友親炙父執輩當年所風靡的古龍筆下最出名的風流人物。也不知遊戲公司是否和電視臺「掛勾」，居然於此同時推出同名原著所改編的電腦遊戲，但不知能否再造盜帥楚留香之旋風呢！



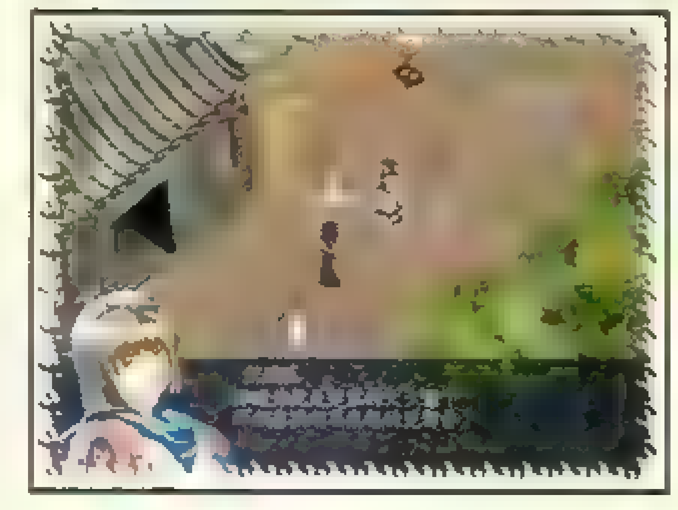
「楚留香新傳」是依據古龍小說原著所改編的新遊戲，遊戲美術畫風有獨到之處，甚為討喜。遊戲劇情是採單線式的路線發展，因此玩家不用擔心因多線劇情而無法一窺遊戲全貌。唯弔詭的是，在「楚留香新傳」裡的角色繪製手法與風格，呈現出幾位配角畫風迥然不同，看似並非出於同一人之手。雖說並不影響遊戲的整體觀感，卻或多或少教人心生突兀。

這款遊戲在城鎮的設計上，依然有著濃厚的獨特風味，即如城鎮瞬移功能，在遊戲進行中可藉以省卻不少遊戲時間，是一相當體貼的設計。為了襯托楚留香輕功身法天下無雙的特性，遊戲中特別加入了



「輕功」的功能，玩家可以使用輕功到達平時無法到達之處，取得某些珍貴的物品。但可惜的是遊戲中的輕功功能在平常幾乎起不了功用，因整個遊戲中專為輕功所設計的場景並不多，於是到頭來，「輕功」很遺憾的只淪為拿取寶物的工具，甚為可惜。

楚留香在這一回新傳裡，頗為著重於劇情的陳述描寫，包括楚留香成名的歷程、楚留香的心境、楚留香內心的孤寂…相對的，在戰鬥系統的份量就沒有這般的吃重，玩將起來，就好似在閱讀原著小說一般。前半段的劇情節奏相當緊湊精



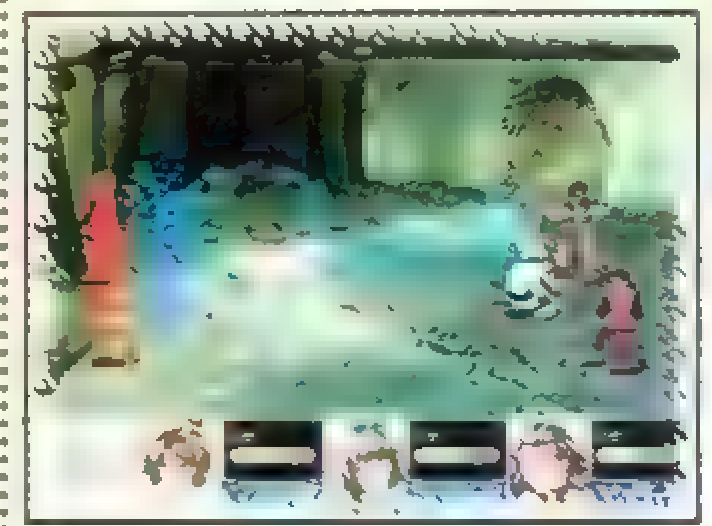
朵，讓人有欲罷不能之感；可惜到了後半段卻顯見鬆散凌亂，劇情表達也較為空洞，轉向為傳統練功式的遊戲方式。也正因為這個因素，由於遊戲前後段的戰鬥比重太過懸殊，到得後半段的敵我實力因而差距過大，屢屢使得遊戲進度隨之停頓。與其說是實力差距太大，倒不如說是AI善於狡詐舞弊，即以遊戲後段的史天王來說，在大樹口的一戰，他老兄居然可以無限次的使用無敵，又可將我方人物的生命值吸為己用；草民可是費了九牛二虎之力才將之解決，這個失衡的設定可是大大的影響了草民玩遊戲的熱度，還險些就此放棄哩！

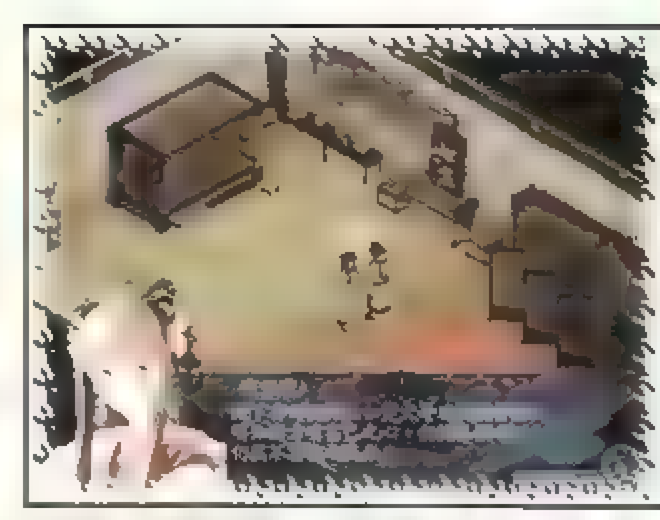


關於戰鬥，另有一項令草民不敢苟同之處，這款遊戲對於楚留香的能力設定，似乎太過度神化了，遊戲裡的楚先生非但是太強，且強得太過於離譜…這麼說吧，整個遊戲中只需要楚留香一人就足夠了，其他配角則充其量是十足的跑龍套角色，嚴重者反而成為隊伍中的拖油瓶。這般突出的不平衡感對於戰鬥的勝利雖有良效，但是對於其他配角的修習武功卻形成障礙，因為遊戲是採個人經驗值累計，在戰鬥中未曾出招的角色是無法得到武功的經驗點數。長久下來，儘管可輕鬆成就楚留香為一代大俠，但其他角色卻是既學不到更炫的武功，且變得「無三小路用」了。



反觀遊戲聲光效果極佳的戰鬥畫面，上述的缺失就更教人扼腕。隊伍中的每個角色都設計有專屬的攻擊動作，楚留香個人更高達四種攻擊模式之多，戰鬥開來可謂享受已極，但因前述因素限宥，配角部份的攻擊招式卻每每遭受更大的戕害，失之交臂的遺憾，直教人「許譙」相隨…遊戲在戰鬥介面中另加了一個稱為「道具熱鍵」的功能，

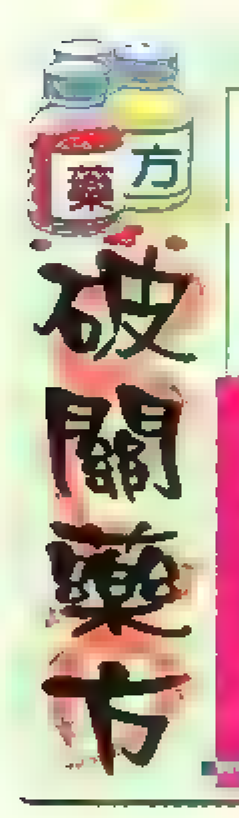




只要在戰鬥之前將道具置入熱鍵格之中，戰鬥時就可快速使用，讓玩家在激戰時能夠立即的使用道具，這原是非常便利好用的一項功能，但缺點卻是在戰鬥中的控制面板，卻硬生生的分為上下兩面，且又無熱鍵對應，真正派上用場時不但麻煩，且在危急之際常有誤中雷池等等險象環生，結果只落得「立竿甚佳」的噱頭…真不知設計者到底自己玩過沒有？！



大致說來，雖然這款遊戲有諸如以上的缺點，但卻罪不致死，喜愛楚留香的玩家還是可以從遊戲中與楚香帥有更進一步的接觸的。

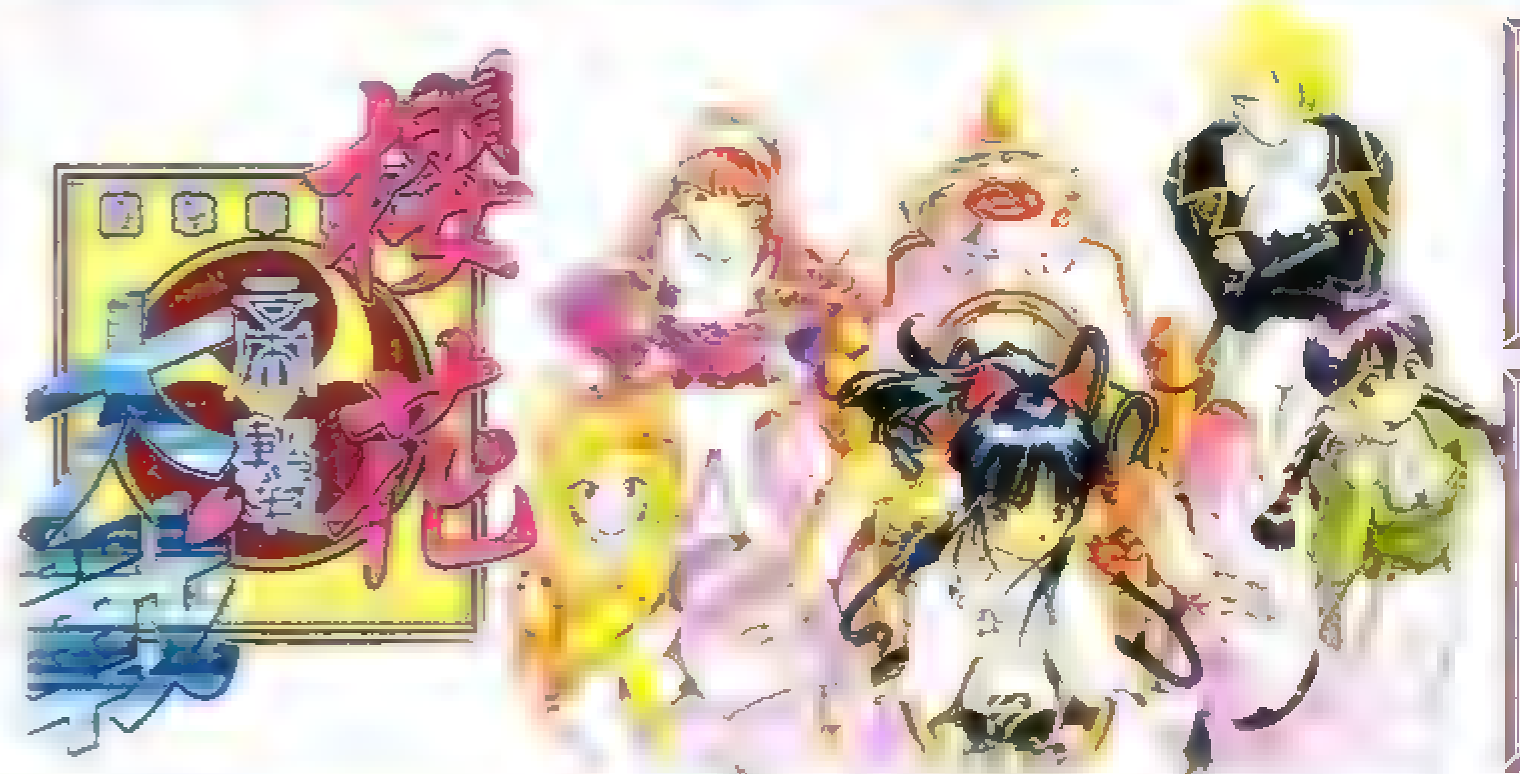


遊戲一開始雖著重於劇情的鋪陳，但為了往後可以順利的進行遊戲，練功的經歷還是少不得的。雖然遊戲設計有不同城鎮之間的瞬間移動功能，不過還是莫忘逐一與各城鎮村人對話，藉此可對楚香帥有更深切的認識。玩家在遊戲中所購買或拾獲的防具、武器最好都保存起來，因為在遊戲後期，敵人的攻擊變得極多樣化，時而會有破壞道具的招式出現，玩家可得依情況來做因應才行。另在獲得新的物品時，也別忘了翻翻說明書，很多道具的功能是遊戲的線上說明所沒有的，玩家若是只依照線上說明進行遊戲，很多寶物會變成無用的廢物，對人物的培養影響極劇。

遊戲的整體難度雖不致太高，但應從中掌握到諸如戰鬥失衡的要點，「將錯就錯」的持之以恆，即便是遊戲後期的頭目級敵人也可輕鬆以對的。

e-mail：alex sheu@msa hinet net ／ALEX





基本規格

☆機　型：P-166
☆記憶體：64MB
☆光碟機：4X
☆操　作：M、K

測試配備

☆P-633
☆256MB RAM
☆AWE 32
☆32X CD-ROM
☆Voodoo2

在電視遊樂器主機SS及DC上被譽為經典名作的櫻花大戰系列，其一代在日本發賣後相隔了5年之久，終於跨越了語言上的障礙推出了中文PC版。雖然睽違多時，不過對於玩家而言絕對是一件令人欣喜不已的事情。

[illegible]

櫻花大戰系列作品的遊戲背景架構在一個虛擬出來的日本「太正時期」，此太正時期並非在史實上真正存在過的「大正時期」，而是個古典與現代並存，機械與蒸氣雙軌運行的世界。主角們所隸屬的「帝國華擊團」為了掩人耳目，各成員平日以「帝國歌劇團」的身分在帝劇中表演；不過敵人來襲時，男主角與各女主角便會運用靈力來操作靈子甲冑「光武」對抗邪惡的黑之巢會。以整體的故事大綱來說，雖櫻花大戰仍未脫離正義戰勝邪惡的窠臼，不過其表現的手法卻相當高明。整個故事依情節劃分為十話，每一話之間看似獨立，實際上卻互有關連。玩家在享受遊戲的過程有如欣賞一部擁有十個段落的動畫般，甚至遊戲開場時有主體曲字幕，且在每一話之間還有過場動畫預告片段。另外在操作的過程並非死板板地要玩家完成任務，而是從解決一些生活細節開始，讓玩家漸漸地融入主角大神的角色之中，就如同真的生活在帝劇一樣身歷其境。



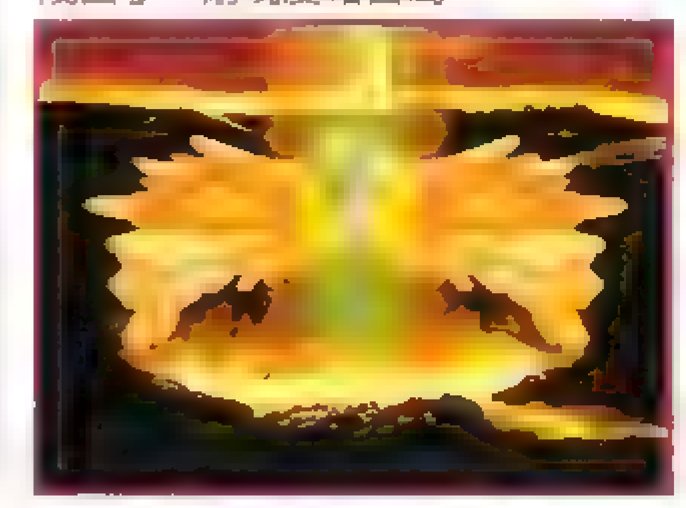
[illegible]



在整個遊戲的過程中戰鬥並不是主要重點，與各女主角的感情經營才是一項大學問。由於各個女主角的個性截然不同，因此若只是一昧地想以討好的方式求得女主角的歡心，結果可不一定會盡如人意。且在對話抉擇的過程中，可能了解某人的心意，卻同時得罪了另一人，要能如願以償地追到心目中的理想對象得下番功夫，好好揣摩女主角的心態才行。在與每個人物互動時，是採取一種叫做LIPS的系統，讓玩家須在時間限制內選出答案，雖然這樣的設計有時會讓玩家手忙腳亂，不過也大幅增加遊戲的節奏，畢竟面對真正的情況時，總不能讓對方老等著你想好回答的答案吧！而整個遊戲過程中，幾乎只需一隻滑鼠就可搞定，對於討厭複雜操作界面的玩家來說則是一大福音。不過由於本遊戲可說是完完整整的從遊樂器上移植過來，因此在進度存取的界面上較不方便，只能在特定的地點儲存遊戲，習慣隨時存檔的玩家可能要花時間適應一下了。

[illegible]

戰鬥方式是採取方格狀的方式來進行，不過若是女性玩家或是對戰鬥遊戲不在行的玩家來說，也無須為此傷腦筋，因為遊戲的戰鬥AI模式設計相當容易入手。有些玩家會認為此遊戲之戰鬥與戀愛經營的部份是各自獨立的，但實際上並不然。在戰鬥中除了主角擁有一項特殊技能「保護」，可保護戰場上心愛的女主角之外，在戰鬥時，偶而女主角們也會提出一些問題要你回答，這對於好感度也有很大的影響；而若不幸讓某位女隊員戰敗撤退的話，她對你的信任度也會隨之降低。所以假如想試著將每個女主角都追過一遍的話，那夠你玩上好幾回了，耐玩度相當高。



[illegible]

這次改版最讓人感動的，就是將全部日文配音完整保留。遊戲製作公司請來如橫山智佐、富澤美智惠、折笠愛…等知名聲優擔任每個人物的配音工作，每個獨具魅力的聲音都替所有遊戲人物加添了靈魂，讓各角色的獨特性格更凸顯出來。在遊戲中的背景音樂雖然重複率高了點，不過每首都很動聽，尚且不致令人厭煩。

[illegible]

在遊戲畫面方面，受限於遊樂器改版的因素，整個遊戲是由640x480的解析度來呈現，而且動畫播放的部分也不夠精緻，畢竟這已是五年前的遊戲了，對於早已被高解析度的3D畫面養壞胃口的玩家來說，不免會對它不夠華麗的畫面大失所望，連人物的畫風也稍嫌老舊。不過經典之作是經得起考驗的，



只要用心品味這款遊戲，就可以了解為何櫻戰系列作品在各大小主機皆風靡一時且歷久不衰的原因了。

[illegible]

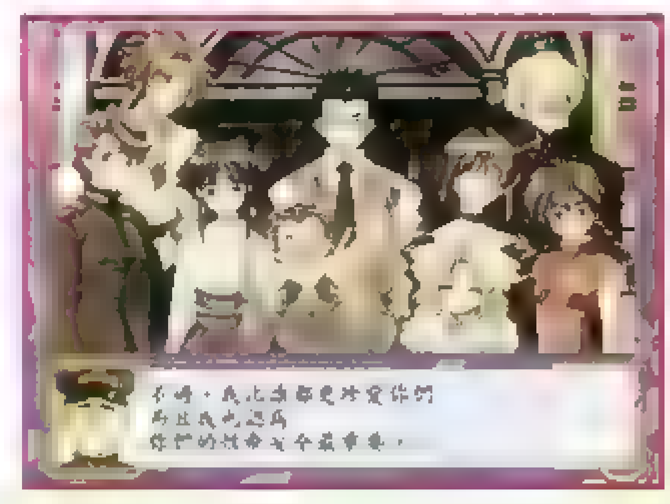
就整體來說，此次改版相當成功，讓長期只能玩櫻戰日文版的台灣玩家終於能與各心愛的女主角們更為親近。可惜的是，某些中文翻譯上稍有語意不順與錯誤之處，而對話配對錯誤的情形也相當嚴重，讓一些畫面中出現了一些不應該出現的對話，如，第二話中，愛麗絲竟對大神說：「我既沒有愛你！也沒有想過要親你！」，明顯的是主、受詞搞反了；而錯字太多的問題也是玩家們多所詬病的，例如：帝國華「集」團、稱呼某女主角時竟用「它」字、稱呼我竟沿用日文漢字「私」…等等。還有很多都是像這樣對白文字上的疏失。畢竟在這款遊戲中，對話是所有詮釋內在最重要的精神所在，若是文字對話的內容有誤，會造成玩家對劇情有所誤解。



[illegible]



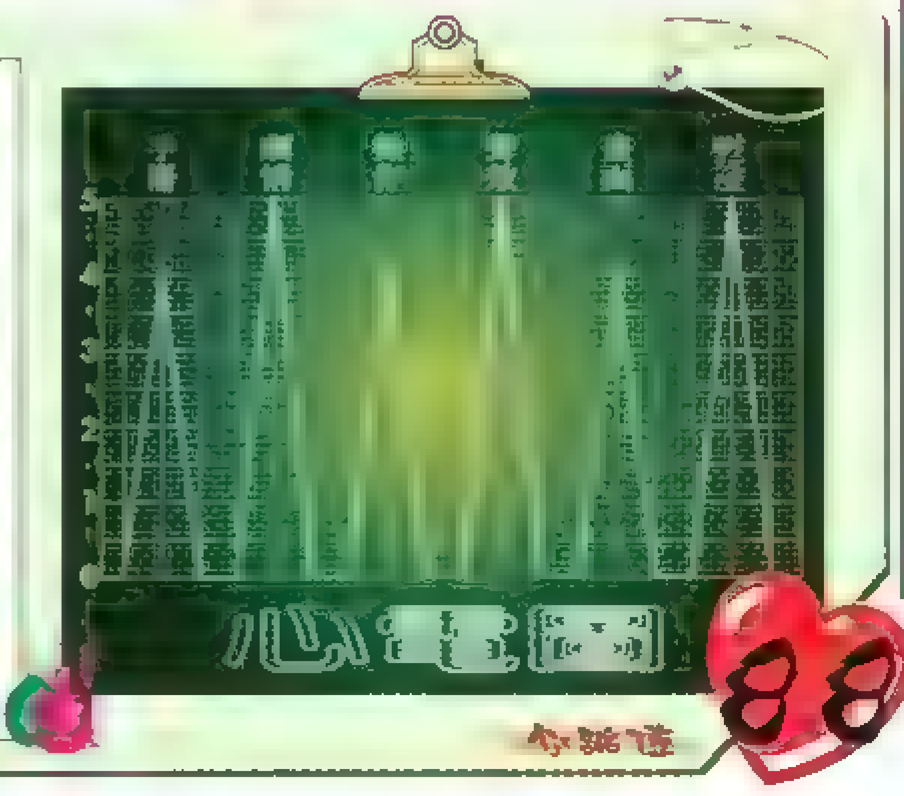
遊戲中除了主線進行的遊戲外，還穿插著一些有趣的小遊戲。這些小遊戲的輸贏對於整體的影響並不大，讓玩家可以用最輕鬆的心情去享受這些樂趣。甚至在整個遊戲全數過關後，會出現一個「帝劇最長的一日」番外篇，除了將所有小遊戲收錄其中之外，還可回顧所有精彩的動畫片段、所有背景音樂欣賞，讓跟著男主角大神一起生活在帝劇的玩家們回味不已。到現在筆者還捨不得把遊戲移除掉，最大的原因就是想要偶而進去玩玩小遊戲。無論如何，這個膾炙人口的作品雖然稍嫌褪色，但還是難掩那耀眼的光芒，期望代理公司在二代的改版上能有更好的表現。





在戰鬥行動中，因為回復的道具每人僅有兩個，因此若是戰場上有蒸氣補給站可得好好把握住。必殺技的攻擊相當有效，不過每次使用完得經過相當長的時間來讓光武集氣完成才能再次使用，因此對付小嘍囉時用普通攻擊即可。戰鬥行動基本上都很簡單，只要一步步照著只是去做都可獲得勝利。至於戀愛經營的部份，玩家最好事先就先設定好想要追求的目標，然後全心全意的追求她，否則可就跟菖蒲小姐所說的一樣：追二兔不得一兔了。由於遊戲中的分歧點相當多，不一定所有對話都遇得到，因此主角大神在帝劇中自由行動時，最好能每個地方都去走走看看，說不定會有意想不到的收穫喔！

／路易王

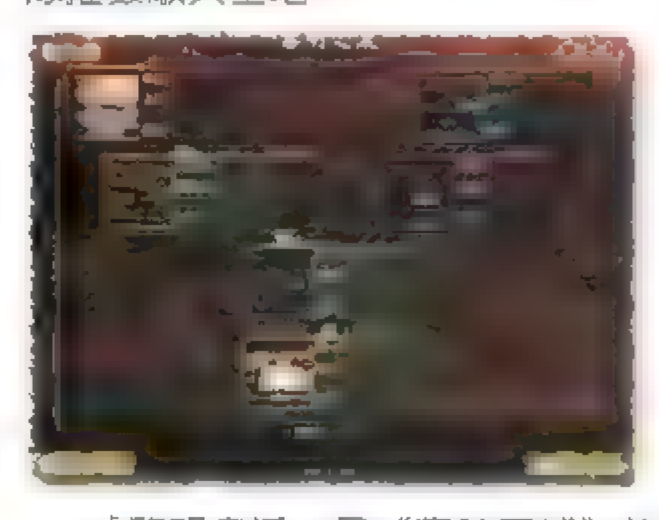




基本規格
☆機　型：P-233
☆記憶體：64MB
☆光碟機：8X
☆操　作：M、K

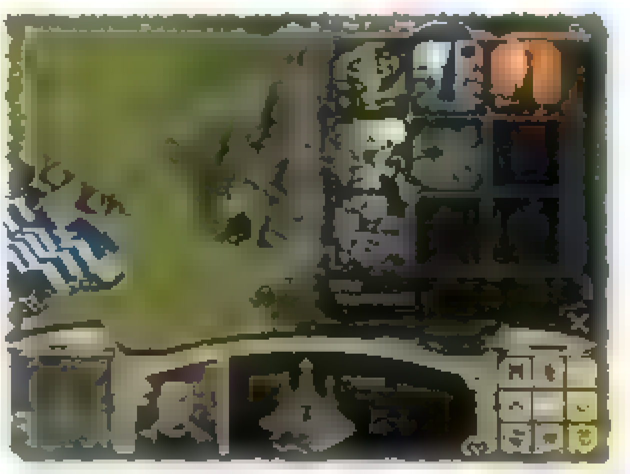
測試配備
☆Celeron 400
☆128MB SDRAM
☆60x XSROM
☆SB Gold

為了順應趨勢，一向以回合制進行的《戰神》系列這次也作了全新的嘗試，新一代的《戰神：狂神天威》是一套融合前作英雄角色特點的即時戰略遊戲，它同時也提供了類似《世紀帝國》的遊戲方式，玩家必須努力地收集資源、研發種族特有的科技、生產部隊摧毀敵人基地。



「黎明之淚」是《狂神天威》的劇情模式，在四大章節中共有32個任務插曲的考驗，故事的內容是由兩顆具有毀滅性能量的寶石 — 雙淚的預言來加以連貫，玩家的英雄必須保護一位遇難的精靈少女，在一路浴血奮戰後最後以摧毀雙淚為目標。當遊戲進行到一半時，你可以選擇光之路為正義而戰，然而人類司令官的卑鄙行為將使你憤憤不平，所以你也可以背叛人類選擇暗之路為復仇而戰。

《狂神天威》擁有多達九個的種族陣營：人類、矮人、不死系、蠻族、獸人、牛頭人與三種不同的精靈。每個種族都擁有自己的天份，像是牛頭人就勇武過人，精靈則是具有較高的智慧。在科技的研發上各族也是各憑本事，人類與精靈的交易技術能最有效率地使用資源，矮人一族的冶鐵技術使他們的部隊擁有超強殺傷力，蠻族戰士的鷹眼科技在偵察上讓敵人無所遁形。劇本模式只讓玩家扮演人類，隨著任務推進你將陸續地與其他種族發生戰鬥或是領導他們，如果你想直接使用不同的種族，《狂神天威》的對戰模式提供給你更大的自由度。



遊戲在兵種方面可說是多采多姿，例如獸人造價低廉的小獸鬼可以讓敵軍中毒，人類弓箭兵的火焰箭可以讓對手與建築著火，高等精靈的龍騎士是遊戲中最強的騎兵，投石車則是瓦解敵軍箭塔防衛的最佳武器。筆者個人偏好專心研發空中部隊，一方面是空中部隊在偵察與進攻上都不受地形限制，另一個原因是為了生產本遊戲的終極兵種 — 飛龍。每個種族只要科技發展到最高都能生產飛龍，一隻飛龍除了造價昂貴生產速度也極其緩慢，然而當「飛龍在天」時牠所展現的威猛絕對值得你花這個代價。只要資源充足，你大可耐心地生產出兩三隻飛龍再來摧殘敵人。



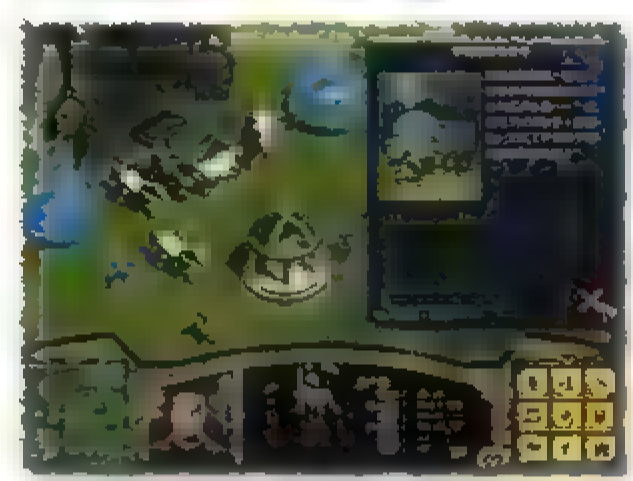
《狂神天威》中最特殊的部隊同時也是繼承前作的最大特色，應該就是玩家在遊戲一開始所創造的英雄了，英雄除了導引劇情之外，在戰場上更具有舉足輕重的功能，在英雄指揮半徑內的部隊會士氣大振，作戰能力與速度也會受影響而加分。當你贏得任務時英雄會獲得經驗點數，經驗點數每到達一個標準就可以提升等級，在1升2級時可以選擇戰士、盜賊、法師及牧師四種基礎職業之一，在2升3級時再根據基礎職業選擇成為鬥士、刺客、召喚師等16種特殊職業，依照你的意願英雄可以發展為一位強力的戰士或施法者，這也決定了他以後在戰場上發揮能力的方式。





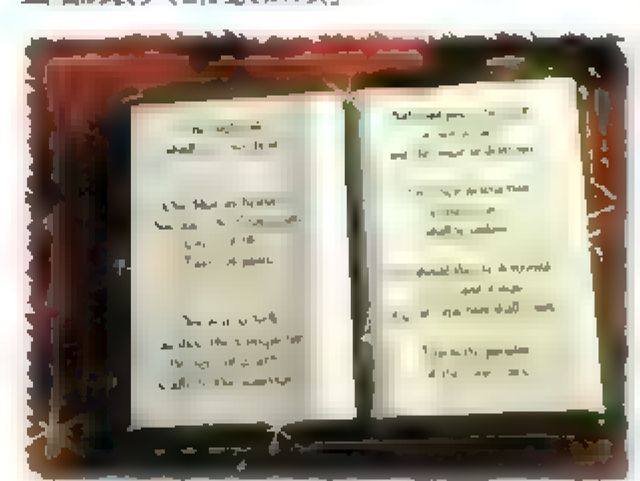
另外值得一提的高級部隊就是將軍，他們可由各族最高科技的建築生產，像是人類的白紅黑三種魔法師、蠻族的掠奪者與森林精靈的森林女精。將軍的戰鬥力比一般部隊出色（當然還是無法單挑飛龍），然而他們真正的價值在於治療、施法與感化建築的特殊能力。在遊戲中還有所謂的屬從部隊，每當贏得任務就會有一些豪傑慕名而來加入你英雄的麾下，這些部隊可能是將軍也可能是玩家無法自行生產的單位：大天使、惡魔與元素怪等，屬從部隊可以在以後的任務派上場，他們將會是你最有力的幫手。

電腦在戰術上通常是分成兩三個大軍團，每個軍團由一名敵方英雄領導，筆者喜歡把他稱作外圍老大與留守老大，外圍老大在你才剛感化資源礦場、蓋基地、還沒有沒多少兵力時就會帶領精銳部隊攻擊你，所以我方英雄沒有指派屬從精兵助陣會很危險的。留守老大會在後方基地派遣部隊來進攻，玩家在防守時最好儘早派偵察部隊發現敵人大本營的位置，並在地形要衝（山谷隘口、橋樑一端）蓋箭塔、設置重兵，如果對敵軍的封鎖線被突破了，來自陸空的偷襲可能會讓你防不勝防。你的英雄也應該積極地帶領將軍去破壞敵人建築、感化他們的礦場，掌握地圖上有限的資源可以避免敵軍先生產飛龍。

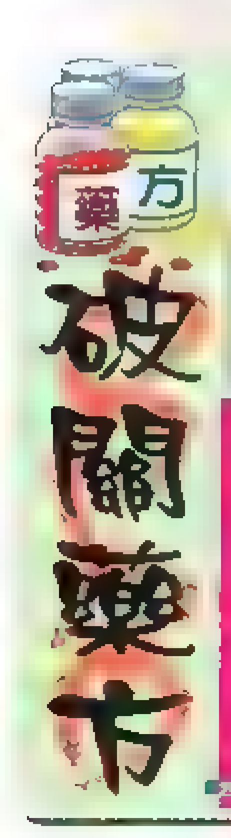


遊戲在操作上允許玩家在暫停間對部隊下命令，這讓你能同時能兼顧生產與戰鬥，在市場交易、選擇施法、解答子任務的謎題時不致流失時間。筆者覺得最好用的應該就是命令列的功能了，你可向部隊下一連串的命令，例如連續定點的偵察、面對一群敵人時的攻擊順位、英雄迂迴敵軍箭塔後施展感化等，這讓你在指揮全局時十分地方便有效率。遊戲在部隊AI方面提供了幾個層次的設定，「狂暴」與「攻擊」是比較會少用的，不顧自身安危去追擊敵人就太笨了，除非你要發動大規模攻勢，把部隊設在「防守」或「守衛」才不會亂跑送死。

《狂神天威》在美術方面有優質的呈現，除了一些研發科技小圖示繪製得十分精緻，在作戰時你來我往的魔法大戰也相當地華麗壯觀。閒置的部隊會有一些生動的小動作，像是掠奪者會空拋他的大斧而魔法師會打開書本來研讀一番。遊戲在過關動畫方面是使用卡通的方式來描述劇情的推進，最令人傷感的一段應該就是小精靈艾蓮娜在最後捨身去摧毀雙虎了。筆者很欣賞《狂神天威》的音效，幾乎每種部隊的語音都相當地鮮明、有個性，像是烏天女妖狐媚地狂笑與大天使莊嚴的聖靈之聲都讓人印象深刻。



筆者最後要提到的是《狂神天威》的一些小缺點，首先要抱怨的就是翻譯手冊的字體太小，雖內容詳盡但頗傷玩家的眼睛，另外就是在遊戲在設計上沒有考慮到英雄連升兩級的情況，所幸的是玩家可以保留升級時的技能點數。在程式效能方面，與類似規模的即時戰略作個比較，遊戲在載入任務的時間上似乎有點過久了。整體而言，《狂神天威》可說是《戰神》系列一個優良的轉型作品，而它特有的英雄式領導也比一般的即時戰略更添一份樂趣，值得鄭重地推薦給玩家。



在某些關卡英雄可以從路邊的寶箱中撿到一些增加技能點數的稀有裝備，裝備的內容是在關卡一開始就亂數決定的。如果你能夠在任務一開始就輕易地接近寶箱，你大可拿了裝備放進隨身的空白物品欄，然後就直接選擇放棄此關卡的任務，而剛才撿到的裝備仍然會保留在玩家英雄的身上，這個方法值得玩家多嘗試幾次，不然玩到破台你還是沒撿到甚麼好貨。一般來說，技能點數有+3以上的裝備才值得保留，筆者就撿過作戰+5的頭盔。你也可以經由完成由陵墓的所接下的子任務來獲得裝備，筆者的寶劍、盾牌、戒指與項鍊都是在陵墓獲得的。

／焚心



基本規格	
☆機　型	PⅡ-400
☆記憶體	64MB
☆光碟機	8X
☆操　作	M、K、J

測試配備
☆P-450
☆196MB RAM
☆AWE 32
☆32X CD-ROM
☆G-force GTS Pro

閃擊點行動



OFP對於戰場的擬真度非常高，無論敵我都很少能捱超過三發子彈，而且隨著子彈打中的部位人物也會作出同樣的反應。一槍爆頭就不用說了，若你胳膊受傷的話你會發現再也不能穩定準星，腿部中槍的話也不可能健步如飛，嚴重者甚至只能痛苦的在地上爬行，除非找到醫務兵來治療。而OFP在人工智商的模擬也十分優秀，不管敵我方的士兵只要聽到槍聲第一個反應一定是先臥倒，然後利用包抄的方式搜尋槍聲的來源，有些敵人若發現寡不敵眾或已受傷，甚至會往遠處逃竄，讓你想要增加積分都沒辦法。

除了「三角洲部隊」系列（Delta Force，以下簡稱DF）外，OFP的射擊模擬可以說是所有遊戲裡最逼真的，大部分武器的射速、彈道、狙擊系統都完全參照真實的槍枝來表現，尤其是各屬美軍與蘇軍一方的M21與SVD兩隻狙擊槍，不但完全對應專屬該槍枝的瞄準系統，連ART-I與PSO-1瞄準鏡的測距修正方式都跟真實的槍枝同出一轍，不了解校正方式的玩家一定會無法忍受狙擊槍的準度，筆者唯一比較沒有感覺的大概就只剩下DF裡模擬最真實的風向了。

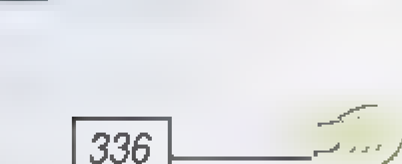


另外OFP連DF中沒有模擬出來的後座力也模擬得相當完美，各種槍枝因為後座力的不同都會影響下一發的準度。而最讓DF與CS老手最不習慣的是OFP超擬真的準心瞄準，所有槍枝的準心都會隨著人物的動作而跳動，因此不靜止下來根本很難瞄準敵人，而立射、跪射與臥射的跳動幅度也截然不同，跟以往跳起來還可以射擊的遊戲比起來更接近真實的狀況。唯一的缺點大概就是可以使用的武器太少，而且載具的操作部份十分不真實（筆者寧願把它視作是兼顧遊戲性的考量），目前已確定9月發行的美版中會增加更多的武器與載具，包括AH-64、CH-47D、悍馬車等等，且製作小組也承諾將會陸續提供更多的物件讓玩家下載。



畫面與音效

若以現今的遊戲水準來看，OFP的畫面實在還有改進的空間，遊戲執行的速度跟畫面品質沒有辦法成正比，貼圖的破片跟接縫隨處可見，逼得一向不愛敗家的筆者為了這款遊戲硬是將剛買不久的MX換成GTS Pro。不過考量到難得有可以把這麼大片（號稱三十六億萬平方英尺）的地表物件表現出來，這點不滿筆者就硬生生的吞下去。而本遊戲的音效表現就好太多了，在開啟EAX與硬體加速後，遊戲對於環繞聲道的支援不雅於電影"搶救雷恩大兵"的環繞音效，你可以很清楚的聽到子彈從前方射到後面去，絕對足以讓你的腎上腺素大量分泌。







精彩的單人戰役模式

OFP的單人模式有單人任務與戰役任務兩種，單人任務總共有11個，你隨時可以去網路上下載玩家製作的精彩任務。戰役任務則多達38個，整個戰役架構在1985年北約組織與背叛的蘇聯將軍Guba之間的衝突，這是我所玩過同類型遊戲中故事性最好的戰役模式，你必須輪流操作四位主角間來完成包括單兵作戰、駕駛坦克、直升機、敵後爆破等任務，所有的任務都環環相扣，配上即時運算的過場動畫與全程語音，讓整個遊戲的過程彷彿在看一場電影。

連線功能的效率不彰

OFP的網路功能是備受爭議的一環，首先它沒有開發專屬的網路連線程式，玩家必須先安裝著名的連線軟體GameSpy Arcade，再藉由GameSpy找到同好。其次他的連線效率不彰，而且由於版本的不一，連線當機或斷線的情況相當普遍，老外一看到你的Ping值太高通常二話不多就把你踢出去，怕你影響到遊戲的進行，就算使用寬頻網路也無濟於事。還好製作小組有承諾會在1.2版中利用獨立主機的方式來解決這個問題。

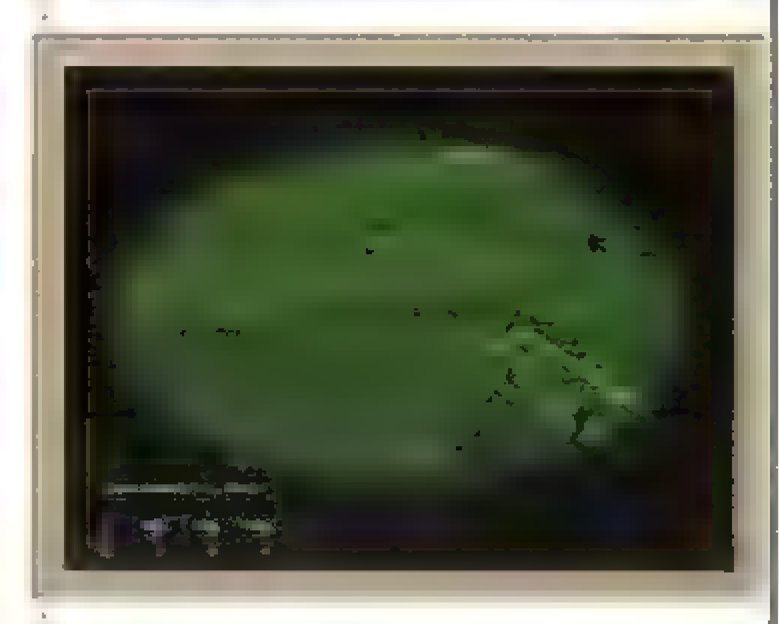


OFP的多人模式只有Deathmatch（死鬥模式）、Team Deathmatch（團隊死鬥模式）與Cooperative game（合作模式）可以選擇，比起其他遊戲五花八門的連線模式的確陽春得多。不過假如任務設計得當，所得到的樂趣絕對是其他同型遊戲的好幾倍。玩家甚至可以將自己的照片掃到遊戲中，只要裁成固定的大小，你在遊戲裡就會擁有獨一無二的臉孔。相較於目前流行的CS，OFP玩起來的味道可以說是截然不同，整個遊戲十分強調團隊合作，就算已經好不容易潛到對方基地旁，小隊中假如有一個人按耐不住先開火，所得到的結果很可能就是一面倒。因此隊員間的通訊跟隊形保持十分重要，習慣在CS中單打獨鬥的玩家很能會很不適應。

目前網路上在玩家之間流傳的自製任務已經不計其數，海峽兩岸甚至早已出現一堆“反攻大陸”、“解放台灣”的任務，若再加上目前進行中的一些外掛模組，如越戰，一、二次世界大戰等等的推出，要把遊戲玩煩幾乎是不太可能的事情。順便一題，OFP的任務編輯器功能的確十分強大，而且比其他遊戲容易上手，有心想要自己設計任務的玩家可千萬不要錯過這個功能。

兵作戰遊戲的經典之作

這是極少數筆者在寫完攻略與評論後還捨不得砍掉的遊戲之一，每天在百忙之中總還會下載一些新任務玩個幾場，甚至一些精彩的老任務也讓筆者一玩再玩欲罷不能。筆者只能說，在所有單兵作戰迷的心目中，這絕對是一個接近完美的遊戲，相信在修正網路連線的問題與圖像引擎的表現後，OFP絕對會成為該類型遊戲的里程碑。



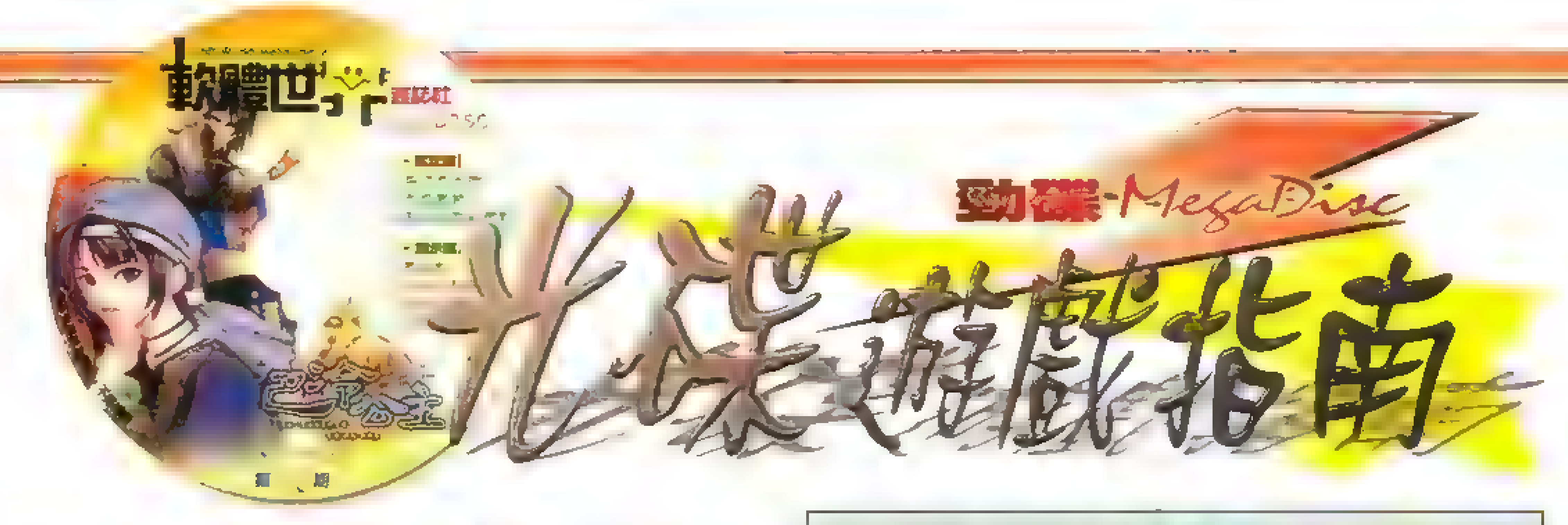


本遊戲總共分為好幾種模式，其中一般作戰模式重視伏擊點的尋找，小隊領導模式重視部隊的指揮，特別任務模式重視匿蹤，戰車駕駛模式最好步步為營，飛行器模式則要儘早發現敵人的蹤跡加以摧毀。遊戲積分除了會基於目標的達成度、殲敵數、以及我方的損傷外，有時還會計入過關的時間。因此無論進行什麼任務，首先都盡可能以達成任務目標為優先考量，盡量在時間限制內完成，最後才考慮增加殺敵數。

遊戲的自由度相當高，無論使用什麼手段，只要達成任務目標即可，而且無論敵我的交通工具都能使用，不過也因此常常會讓程式誤判而卡關。盡可能依照正常的方式來完成任務，不要跑去亂開敵方的交通工具。

／路易王







袋鼠小天王

動作

- ↑ ↓ = 前進、後退
- ← → = 左、右轉
- Z X = 平移
- Shift（左）= 回轉
- Shift（右）= 丟手套
- Space = 跳躍
- Ctrl（左）、Alt（左）= 攻擊
- Esc = 選單

發行公司：英特衛　路徑：\Kao\setup.exe

Lightweight Ninja

動作

- ← → = 移動鍵
- ↓ = 蹲下、衝刺
- Space = 跳躍
- Ctrl = 丟擲果實
- Esc = 離開



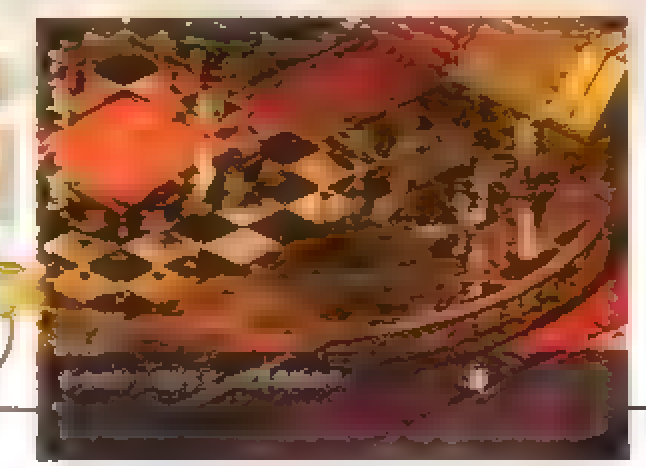
[illegible]　\Lwn\lwn100.exe

超時空英雄傳說3：狂神降世

發行公司：智冠科技

路徑：\Super3\super3.exe

戰略



赤色戰線

動作射擊

- W S = 前進、後退
- A D = 平移
- Space = 跳躍
- T = 對話
- 1 2 3 4 = 武器切換
- C = 蹲下
- R = 充填彈藥
- Esc = 選單
- 左右鍵 = 發射武器

發行公司：英特衛　路徑：\Rfdemo\rfdemo.exe

Intensity XS

戰略



- Esc = 離開
- 左鍵 = 射擊

發行公司：Mountain King Studios

路徑：\Inten\inten.exe

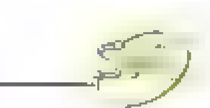
暗黑武士道

角色扮演

- X = 武器切換
- M = 地圖
- C = 人物數值表
- I = 裝備表
- Q = 任務
- S = 法術表
- F1 F2 F3 F4 = 人物切換
- Esc = 選單
- 左鍵 = 移動、攻擊
- 右鍵 = 施展法術

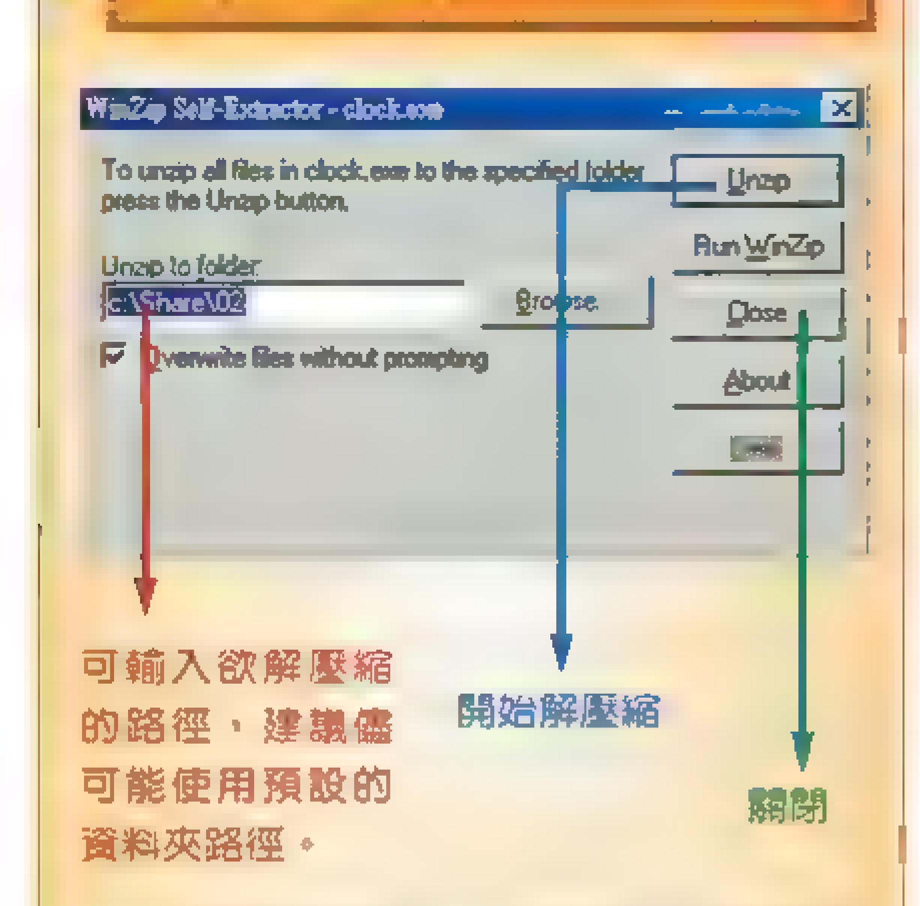


發行公司：華彩軟體　路徑：\Throne\throne.exe



DEMO動畫展示區

附錄說明：

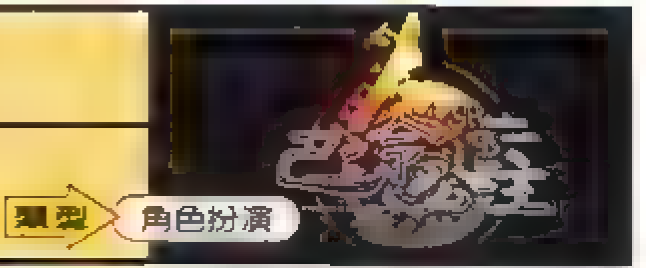


●解壓縮動作完成，請利用“檔案總管”或“我的電腦”開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

巴冷公主

★發行公司：智冠科技
★路徑：\Pbdemo\prince.mpg
類型 角色扮演



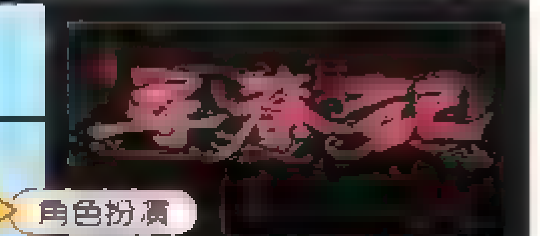
MOMO學園

★發行公司：紅豐數位
★路徑：\Nomo\nomo.mpg
類型 益 智



尋秦記

★發行公司：智冠科技
★路徑：\Stec\stec.mpg
類型 角色扮演



星艦指揮官：獵戶座海盜團

★發行公司：英特衛
★路徑：\Orion\orion.mpg
類型 策 略



紅色警戒二-尤里的復仇

★發行公司：美商藝電
★路徑：\Yuri\yuri.mpg
類型 即時戰略



(Patch)修正大師 ——— 目錄於\Patch



大唐雙龍傳更新檔V1.04
—次方科技提供

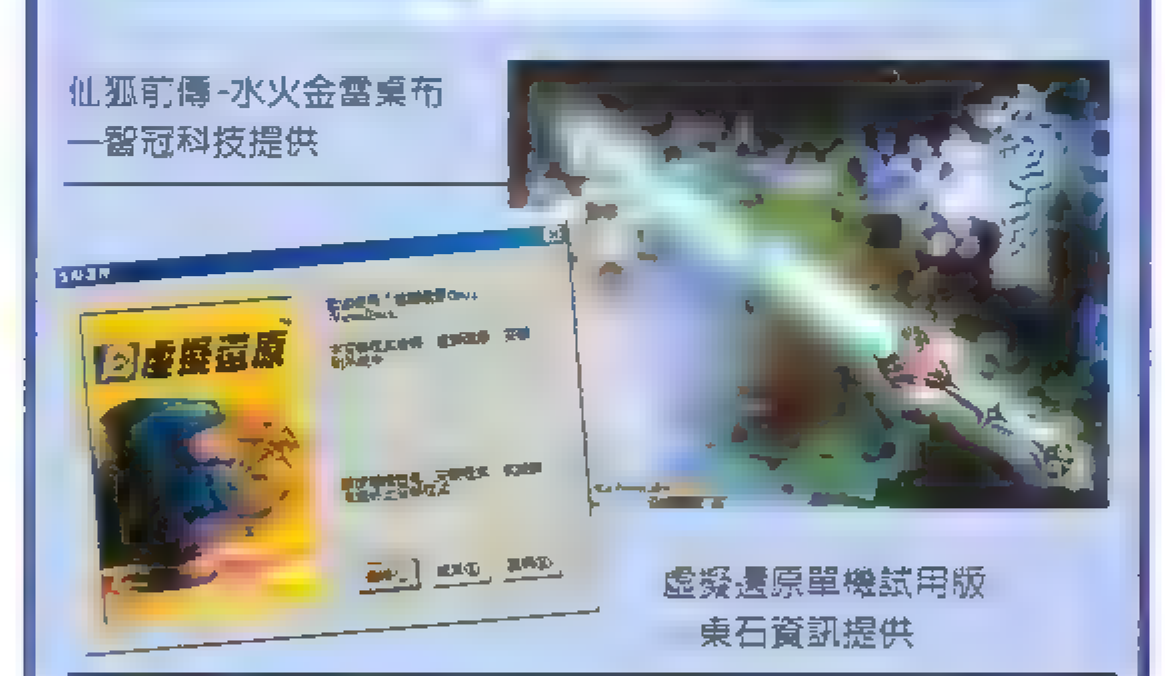
暗黑破壞神II V1.09更新檔

暗黑破壞神II：毀滅之王 V1.09更新檔



(Share)共享軟體 ——— 目錄於\Share

仙狐前傳-水火金雷桌布
—智冠科技提供



虛擬還原單機試用版
東石資訊提供

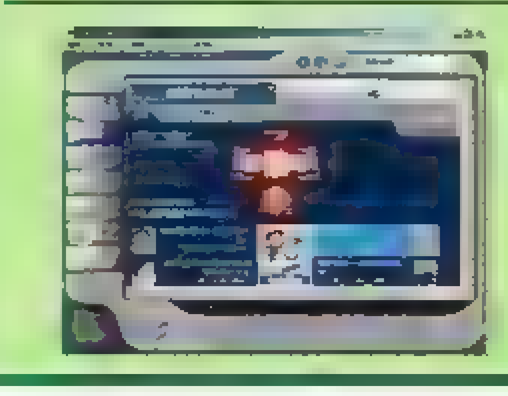
(Tools)工具程式 —— 目錄於\Tools

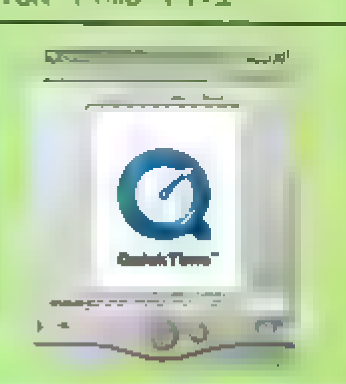
◆DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx80aeng.exe — Directx V8.0a 英文版
dx80acht.exe — Directx V8.0a 中文版(繁體)
dx80achs.exe — Directx V8.0a 中文版(簡體
enduser.exe — DirectX Media 6.0 Run Time
dxm6ptch.exe — DirectX Media 6.0 Run Time Patch

◆媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

mpfull.exe — Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe — Windows Media Players V7.01 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe — Windows Media Players V7.01 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe — Quick Time V4.1





金門王.李炳輝「聽音辨曲」電玩另類新玩法

武林群俠傳 一代大俠讓你威風來扮演

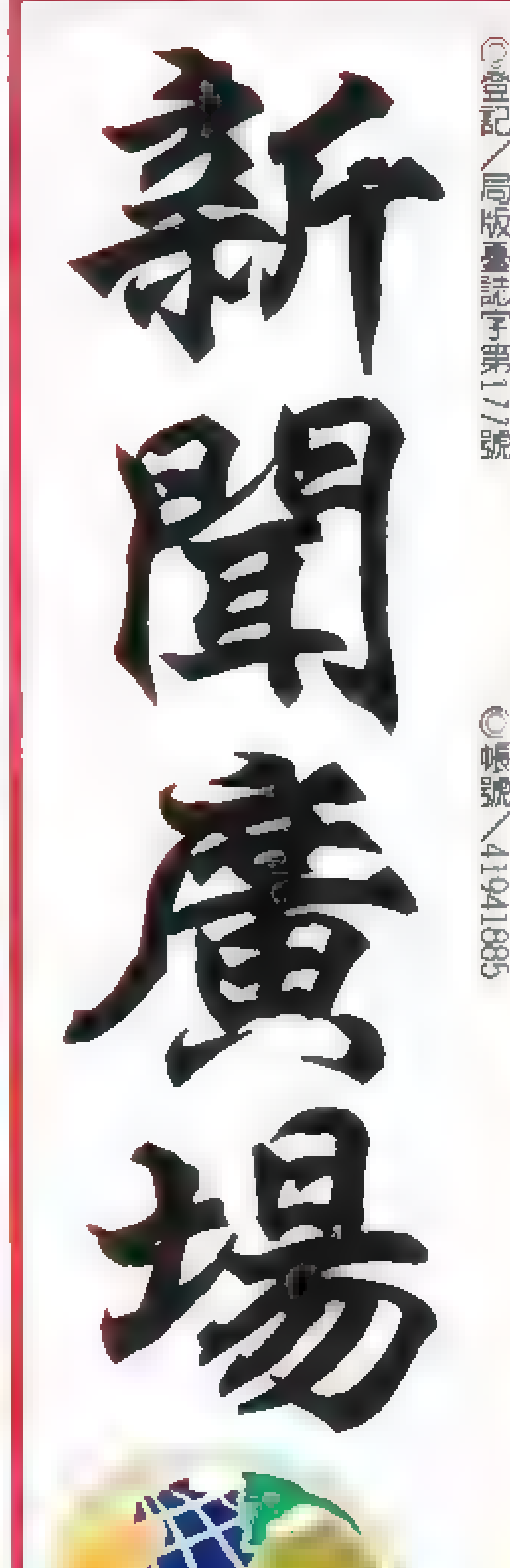
智冠科技於暑假後，推出首部單機大作『武林群俠傳』，是1996年出版的「金庸群俠傳」續作，遊戲設計小組正是其原班人馬—河洛工作室！智冠科技總經理王俊博表示，「金庸群俠傳」是以豐富劇情、開放的遊戲自由度、耐玩度，而大受好評的武俠角色扮演遊戲，從96年開賣至今全球已售出73萬套，目前仍持續銷售中！而『武林群俠傳』除承續前作特色外，並融入養成系統模式和許多有趣的小遊戲模式，豐富性與趣味性遠遠超過前作，毫無疑問的，『武林群俠傳』將再次於電玩市場掀起一陣武俠新風暴！

由於『武林群俠傳』的主角是從一個默默無名的市井小民慢慢成為大人物，因此『武林群俠傳』的發表會還特別請到2位非常另類的特別來賓-金門王與李炳輝，他們的生活經歷與主角一樣，從無名小卒，經歷過無數的社會歷練與努力，再加上一些機運，才成為家喻戶曉的人物，真的是「小卒仔變英雄」的最佳代表！智冠科技為了模擬電玩最初的情境-洛陽市集，現場以熱鬧的古代市集景象呈現，有傳統技藝表演、民俗小吃、特技雜耍，再加上金門王與李炳輝的走唱秀，一場融合科技與傳統技藝的精緻饗宴，讓人彷彿真的進入電玩裡的洛陽市集！



除此之外，金門王與李炳輝還親自現場示範電玩裡的小遊戲，雖然視覺上的障礙讓他們無法體會整部電玩的樂趣，但是體貼的智冠科技特別為他們2位準備了『武林群俠傳』其中一段小遊戲--「聽音辨曲」，這可是能讓他們完全發揮所長的一個部分，而「聽音辨曲」顧名思義，就是要聽音樂分辨出各首曲子，他們2人一一將春、夏、秋、冬四曲分辨的清清楚楚，視力不佳的他們，聽覺可是一級棒喔！

「武林群俠傳」最大的特色之一，是在單純的武俠角色扮演系統中，加入了養成模式系統及小遊戲模式，來豐富遊戲的趣味性的深度與廣度。在視覺表現部分，遊戲除了請來了日本頂級插畫大師　山田章博老師（著名作品有羅德斯島戰記）為主要角色們做設定外，整體的調性呈現親切精緻，不論人物、場景、介面整體感覺平易近人、具親和力，使玩家自然而然的融入充滿驚奇與趣味的武林世界之中。



©登記／局版臺誌字第177號
©帳號／41941885

要點新聞



當代玄奇武俠大師－

黃易採訪紀實

/李永治

在古龍、金庸等武俠大師的作品紛紛移植到電腦遊戲上時，各位讀者可能會覺得，雖然劇情架構、人性刻劃得都相當出色，但是有一點遺憾：同一題材的遊戲實在太多了！光一個笑傲江湖就有許多不同的遊戲版本，雖然各具特色，但故事仍萬變不離其宗，自然就少了一些未知的神秘性。不過近年來又有一名大師的作品，正如平地旱雷般地突然出現在電腦遊戲中，那迥然不同的筆法及觀念，讓玩家又有煥然一新的感受。這位大師就是近年來廣受年輕大眾歡迎的－黃易。



能成為當代名家，黃易自有其獨特之處。由於其涉獵見聞極為廣博，像天文、歷史、玄學等皆有相當深入的瞭解，再加上精研周易、佛理等各種哲學宗教思想，讓他在創作各種小說題材時，使作品更有深度，也具有中國讀獨特的文化內涵。從第一部作品「破碎虛空」，我們就可以看出黃易的創作與眾不同，到後來以明初江湖為背景的「覆雨翻雲」，結合歷史、奇幻、俠義、宮廷鬥爭，以戰國時代為背景之「尋秦記」，和目前剛完結，以隋末唐初為背景的「大唐雙龍傳」，莫不是當今讀者最喜愛的作品。

由於黃易作品近年來也逐漸移植到電腦遊戲中，所以本刊經過專人安排，特地專訪這位當代大師，以瞭解他對作品移植的期許及展望。以下就是專訪的精要節錄：

記者（以下簡稱記）：您所創作的作品都有其獨特之處，與一般專門描寫武林恩怨的武俠小說之型態不太相同，請問是否有獨特的見解？

黃易（以下簡稱黃）：其實我覺得中國的武俠小說是一項獨特的產物，就類似西方的奇幻小說，武俠也可以說是中國的科幻小說之一種，只不過在於武俠小說的時代背景不同，是屬於古代。但是我們不能小看中國的古代科學之特色，像是針灸、點穴等就是醫學，煉丹術可以稱之為化學（就如西洋的煉金術般），使用各種機關、道具的物理學，以及我們熟知的武功招式，更可以說是數千年來人體力學的結晶。所以我在寫小說時，自然不會只針對單一的武林恩怨來描寫，因為我要敘述的是當代的傳奇，是個有完整時代背景的故事。

記：在眾多作品之中，您印象最深刻的是那一部？

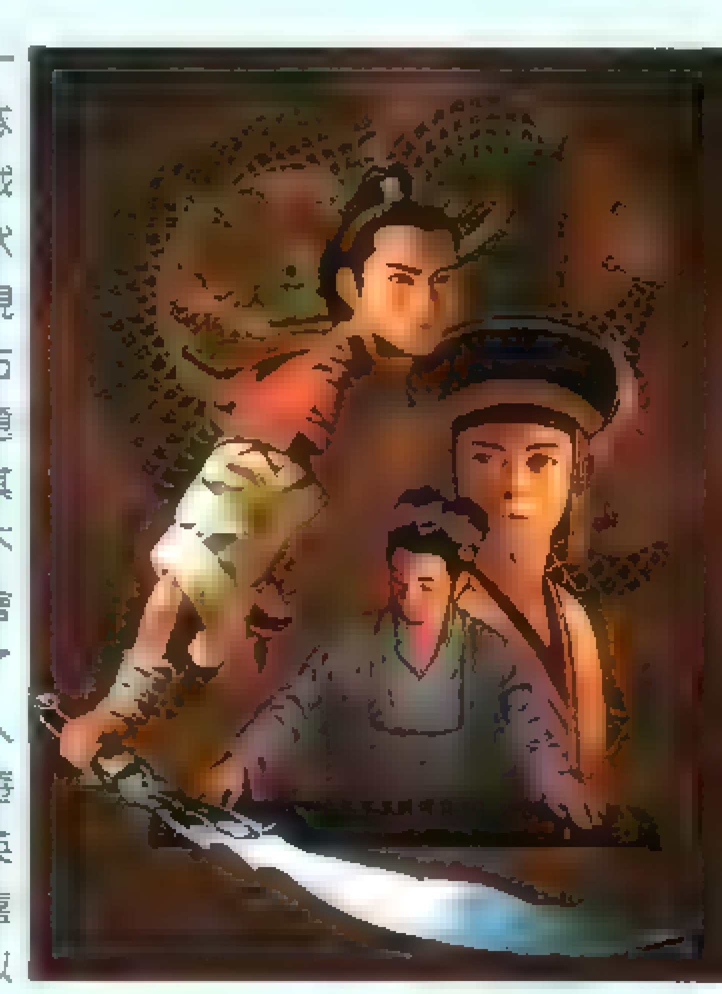
黃：我有不少作品，但要說到印象，創作時最快樂的可以說是第一部的破碎虛空，因為那時還沒有壓力，可以隨心所欲地創作；雖然技巧尚未成熟，但我認為創意十足。

：身為一位小說創作者，是否會依照讀者或是市場的希望或意願來改變劇情？

黃：我不會因為讀者的意見而來改變寫作的方向，如大唐雙龍傳中徐子陵之對象，就不是非網友之意願。因為我覺得如果作品過於遷就市場，就失去了創作的無限空間，那並不是讀者所樂意見到的。其實現代的讀者比作者更加聰明，所以用比較虛幻模糊的方式來表達，會讓讀者有更多的想像空間。

：像最近大唐雙龍傳的電腦遊戲剛推出，銷售狀況也相當不錯，請問您對接下來要推出的「尋秦記」遊戲的期望？

黃：尋秦記的故事為一個現代的特種部隊精英回到古代的戰國時代，在許多狀況下，他將得用現代的知識去解決古代的難題，所以題材上較為獨特。其實如果覺得作品不好的話，我也不會授權來製作遊戲了（笑）。因為我個人也喜歡玩電腦遊戲，像魔法門之英雄無敵就是我最喜歡玩的遊戲，所以



我當然希望授權的遊戲有很好的技術、美術去製作，這樣效果會比較好；因為現代人有很多選擇，所以遊戲除了看起來要漂亮、好玩之外，更要能夠很快上手，就像暗黑破壞神一般，不用看厚厚的一大本說明書才會玩。遊戲的精神在於要好玩、易上手，能讓人廢寢忘食。

記：您對小說內的各人物的個性都刻劃得相當生動，尤其是尋秦記中的宮廷鬥爭更是訊處我許，描述得淋漓盡致，請問是否有什麼秘訣？

黃：其實小說內的人物並無所謂的對錯，每個人的所作所為，都只是在自己所處的環境下所做的判斷及抉擇，所以不應只有單純的善良或邪惡；像尋秦記中的秦始皇、大唐雙龍傳中的眾人，其實都是成者為王、敗者為寇，所以在那種競爭激烈的背景下，人人自然會各懷心機、暗懷鬼胎了。

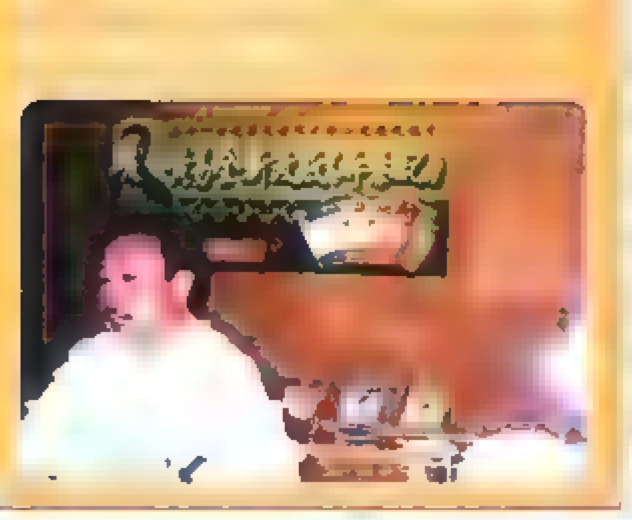
記：由於遊戲企劃可說是決定一個遊戲的好壞，您覺得怎樣的人比較適合當企劃？做一個遊戲企劃，其文筆是否很重要？

黃：由於遊戲企劃就是要規劃出一個好玩的遊戲，所以最重要的，就是要對其製作的產品類型有很高的興趣，而且玩過遊戲的經驗要豐富，這樣才能抓住遊戲的重點，做出好玩的遊戲。其實我本身並不在意原作品會被製作單位改成何種面貌，重要的是要好玩，這才算是個好遊戲。至於文筆的話，倒不是很重要，只是文筆好自然比較理想。

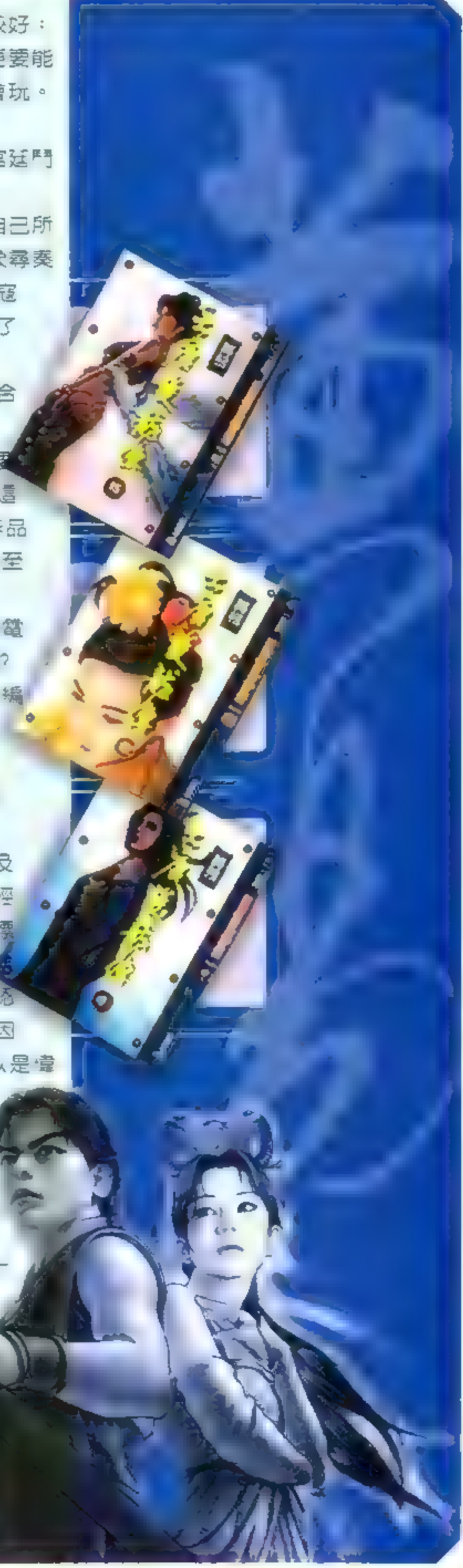
記：除了改編成電腦遊戲、漫畫之外，香港無線最近也正在拍攝尋秦記的電視劇；請問是否有將作品拍成電影的打算？您覺得那一部作品較合適?

黃：其實我也想將作品拍成電影，不過要看誰來接洽吧（笑）！如果要改編電影，我的首選應該是破碎虛空，因為它的創意十足，劇情又精簡，比較適合拍電影。

記：有人說金庸之後不再有武俠名宿，因為他已經建立了一個不朽的里程碑。您對這種說法的看法？



黃：其實我最喜歡的武俠作家為金庸及司馬翎，而金庸的作品更不愧為經典之作。不過每個時代都有不同標準及價值觀，所以不能已經有經典就不再創新、不去突破；所以我認為金庸之後仍應有人可以超越，因為不論何種人、事、物，都可以是偉大，但不是絕對的。我希望武俠小說能回到百花齊放的時代，這樣創作才能不斷推陳出新。



在採訪之後， 其實黃易是一位相當平易近人的作家，身為大師但絲毫不擺架子；從一個人的生活態度就可以瞭解他的作品內涵，這或許就是年輕學子之所以喜愛，也是其之所以能成為新一代大師的原因吧！

遊戲快遞號召各路武林群俠 一同幫助納莉颱風受創災民

納莉颱風肆虐台灣，造成北中南各地嚴重的災情，除了人員傷亡外，交通、電力、供水系統也受創嚴重，部份山區更是爆發土石流，淹沒房屋和農田。本著「人溺己溺，人飢己飢」的精神，遊戲快遞網站www.GamExpress.com.tw願與你一同幫助納莉颱風的災民，即日起只要在遊戲快遞購買一套「武林群俠傳」，我們就替你捐出35元給救災團體。每賣出一套，災民就多一點希望！並且為了回饋夠義氣的你，遊戲快遞還送你一個市價$299元的滿福包，讓你福氣飽飽，滿滿福報！

隨著災情的擴大，人們的的恐懼也跟著上升，黃澄的水流淹漫街頭，一向熙來攘往的路上頓時成汪洋，辛苦一輩子的心血斥殺於大自然，沒水沒電心裡還要擔心著二條街外的親友是否無恙，希望各界共襄盛舉，大家有錢出錢，有力出力！



武林群俠傳(市價$699元)+水蘿娃娃滿福包(市價$299元)-合計原價$998元現在救災搶購價只要$525元喔!

脫殼 Talk 報

模擬真實，擁抱想像

「人生如果可以重來…」這樣的問句，古今中外問過的人不知凡幾，真實的人生很難重來，不過在電腦遊戲的世界裡，這倒不是難事。只要你有時間，別說是從頭來過，即便是要回到特定的時間或空間，都是小事一樁。當膩了運籌帷幄的秦始皇，換換無厘頭的韋小寶；企業富豪淪為街頭乞兒也能再起東山，征戰古代少場覺得無趣，那換換前衛時髦的外星戰局如何？以上的種種就是典型RPG(Role Play Game)迷人的地方。回到過去，前進未來，隨你高興。融入了策略、益智、即時互動、角色扮演…等各種元素，也讓電腦遊戲的分類越來越Fuzzy化。不過幾乎所有的電腦遊戲都有相同的特色-模擬真實，擁抱想像。如果你老覺得真實人生有點枯燥鬱悶，遊戲世界絕對是一帖滿足人類無限想像的良方。

不過，你可別以為只有遊戲可以模擬真實，擁抱想像，電子商務的模式其實更貼近模擬真實的境界。它以真實商務為師，虛實並進，有過之而無不及，可謂是青出於藍更勝於藍。真實市場從傳統的以物易物、二手市集，到制定幣值、貨幣匯兌流通、商品上架、以及貨物流通，樣樣都在虛擬的購物市場裡一一呈現。滿天飛舞的各式貨幣、禮券、折價券、塑膠貨幣以及點數卡，在電子商務市場裡一樣也不缺。買A送B、跳樓大拍賣、集體搶標、集體議價、禮券優惠…虛擬市場裡玩得可不比真實商場少。甚至連實體商店買不到的虛擬商品也可以在此下載。加入會員，各式好康訊息就會主動送給你，可謂是秀才不出門，得享天下利。

這場模擬真實並化為真實的全球盛事，正在全球風起雲勇，你已經嘗試了嗎？「模擬真實，擁抱想像」，你可以試試。

Net in 專訊
http://www.gamefamily.com.tw/

英特衛代理線再添生力軍 FishTank

PC全產品線遊戲，將於近期推出一連串的超強遊戲，相信在兩家公司聯手下，必定能激出更多更精彩的火花。

近期遊戲包括有：「ARX FATALIS」Fishtank傾全力打造的3D角色扮演年度之……，前所未有的真實立體地城，更……多人連線模式。

「Etherlords」……

「RIM-Battle Planets」6大外星種族……3D效果，更擁有創新的多人對戰模式。

「AquaNox」今年E3展中大放光芒的模擬射擊遊戲……特效更要讓你的眼睛……

……風格的3D即時戰略。

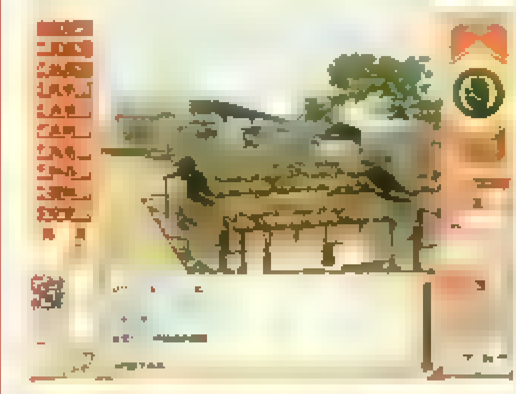
ONLINE 笑傲江湖網路版

中秋團圓大放送！

中秋佳節，中秋夜，沒事看看NEW YEAR還有什麼新鮮事外，也別忘了打個電話給”布希”，Say: world Peace……！

嘿嘿~正事辦完了，趕快回到笑傲江湖跟大家一起去過中秋節吧！從9/29~10/1這三天，笑傲江湖請大夥吃上來吃月餅，不管是要紅豆還是我們爽快大放送，只要你有本事而且快、狠、準，絕對讓你吃不完還可以讓你打包帶著走，我們絕對連眼睛都不眨一下！

要是你”呷飽睏睏”沒事可幹，不如跟煙火猴要個煙火來玩玩，還可以跟怪物一起賞個月，這個你要是沒玩過就遜斃了！要是你不來，別說月餅沒你吃的份，我看你連煙火也沒得玩，到時候運幸運兔送的神秘大獎，你就要白白送人了！





只要你是笑傲江湖的玩家，在9/29~9/30 10/1三天，趕快去找玉兔，牠會大方送你月餅吃，過個中秋夜。另外只要在10/31前註冊，還有虛擬道具直接送給你，絕對讓你行走江湖，威風凜凜，別忘了報上你的推薦人，還可以再得大獎！



「紅色警戒2尤里的復仇」即將上市 譚雅特攻隊 蓄勢待發



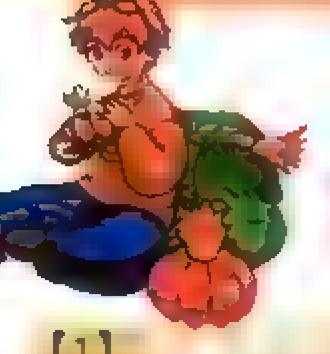
隨著「紅色警戒2」(Red Alert 2)的資料片「尤里的復仇」(Yuri's Revenge)上市日期接近，美商藝電網咖公播權授權商柏尚科技將舉辦名為"譚雅特攻隊挑戰賽"的網咖活動來為該遊戲造勢。

比次活動將會甄選國內的電玩美少女，裝扮成紅色警戒二中最令人印象深刻的美女特工「譚雅」，至大台北地區的30間網咖作巡迴比賽，比賽的內容正是紅色警戒二的資料片「尤里的復仇」，希望玩家除了在玩「尤里的復仇」這部倍受好評的遊戲外，同時還能跟漂漂的美少女現場對戰。

比賽將在10/2~10/31間舉行，除了能免費與美少女對戰外，還能夠拿到精美的紅色警戒贈品，心動了嗎？記得噴，每家店只接受四組隊伍報名(每組為四個人)，趕快召集三五好友一起來玩紅色警戒2吧！

想知道活動店家的資料以及譚雅特攻隊美少女們的個人資料嗎？請上紅色警戒專區ra2.ea.com.tw或者是美商藝電首頁 www.ea.com.tw





時空魔域"搶game活動"

【1】

2001年至即日起~2001年10月31日

【2】

"時空小魔域"玩GAME送GAME，超值搶贈品活動開鑼囉！時間就是金錢，快來挑戰與時間競賽的刺激感！在進入"時空小魔域"的遊戲畫面中，滑鼠單擊開始鍵並在最快的速度將拼圖完成，以分數最高者奪標優勝！

【3】

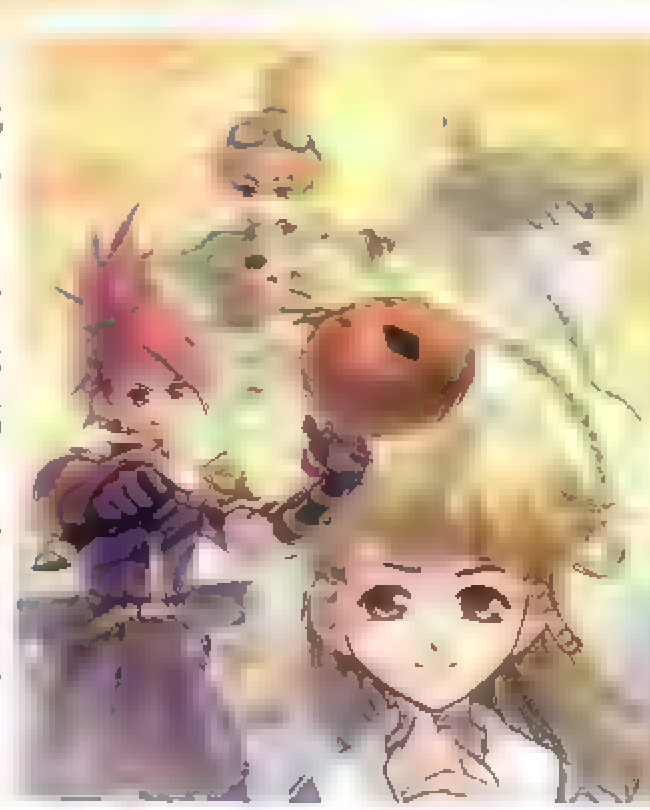
徵求所有喜愛小遊戲、想拿贈品的朋友們，快來參加時空魔域"搶game活動"，玩GAME送GAME，還送GD系列手機，機會難得，不限年齡、身高、體重的，總之快來加入我們搶game的行列吧！

【4】

1、請先仔細閱讀此遊戲之內容！
2、開始進入時空小魔域遊戲內，盡情玩耍、挑戰與時間競賽的刺激感！
3、請記得填入您的資料：姓名、暱稱、電話、住址、電子信箱，以防您的權益受損喔！
4、最後，將資料送回TGL公司，等著抱大獎回家囉！

【5】

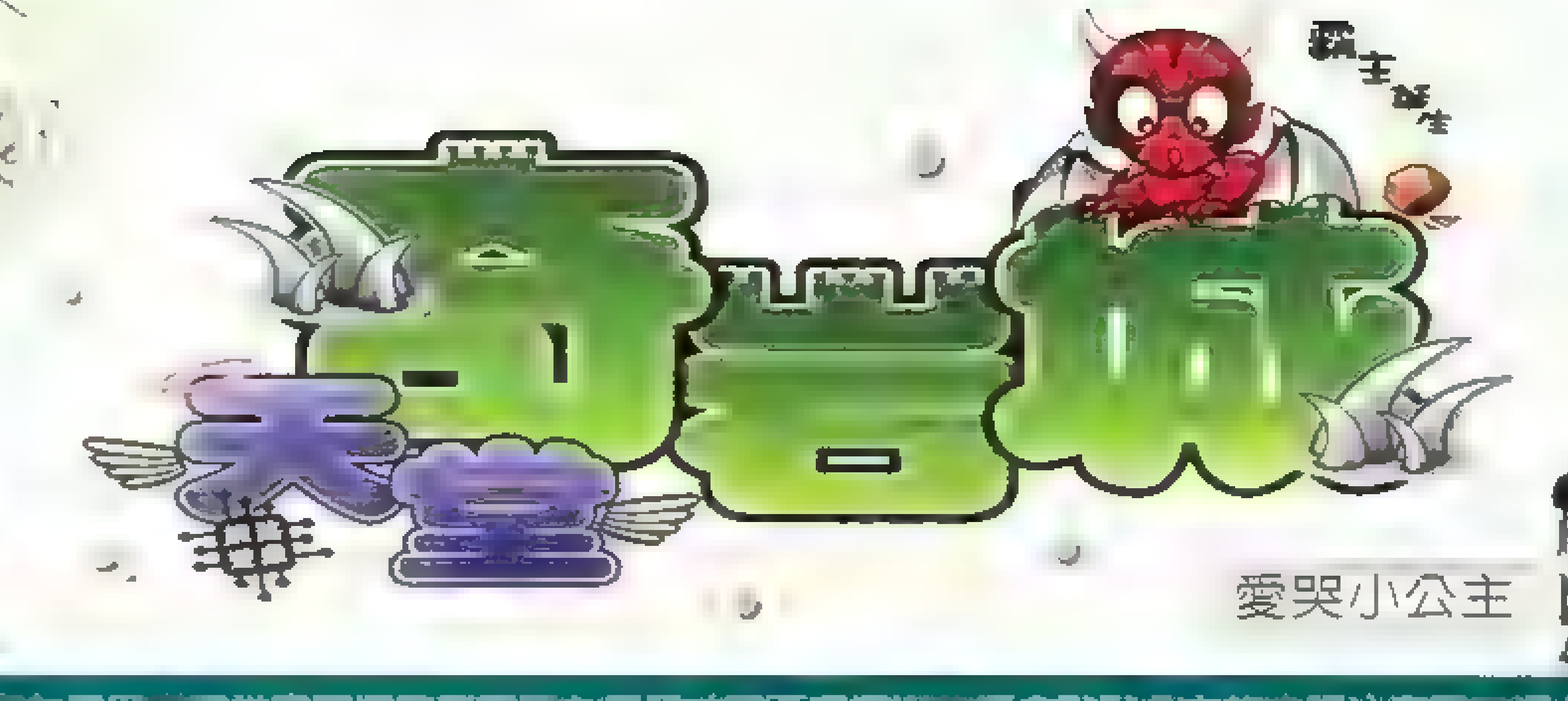
超值特獎：狐狸機一隻
最優5名：時空魔域首批限量版遊戲一套
特優10名：遊戲特惠八折卷一張（限向TGL公司以郵購方式）
次優20名：特製精美信封、紙一套（同遊戲限量版之附贈贈品）



● 備 註：贈品將統一於11月中旬寄送
● 寄出詳細內容請至 http://www.tgl.com.tw
● 主辦單位：TGL台灣帝技爺如科技股份有限公司
● 協辦單位：MIC行動電電股份有限公司



新世代戀愛講義
夏色Celebration
恋の物語
中文版
高中最後的暑假，正是最有趣、最忙碌的時候，既要上暑期輔導課，晚上又要打工，更想好好地玩個痛快！於是你便嘗試和班上的女孩子約會、在外頭邂逅各式各樣的人，周旋於眾情人之間...
三個星期之後，你帶著旅行的心情，邀請心愛的女孩一起回到故鄉探望時，父親卻迫不及待地介紹一位女孩給你...
「這就是你的未婚妻了！」
天呀.....十八歲這年的夏天，突然發生如此重大的事件，情感夾在情人和未婚妻之間，前途又走到了升學或繼承家業的分歧點.....
你究竟要如何決擇呢？
你也可以成為戀愛高手喔！
◆角色與地圖世代變換系統
每個女性角色都有許多個潛在性格。即使是同一個問題，在重玩遊戲時，同樣的對話選項所得到的反應未必相同，倍增戲劇性與豐富度。而所在的春河市，每進新遊戲，結構都會有所變化。上次發生事件的地點，這次卻不存在，隨時抱持新鮮感，探索春河市。
◆CG欣賞模式，可以慢慢欣賞曾經發生過的事件全圖。
◆提供音樂盒模式，可以欣賞所有精彩的背景音樂！
HuneX
熱情發售中
精訊資訊
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL: 02-2999-6883 FAX: 02-2999-7061
http://www.kingformation.com.tw
G1002462
ELEVEN
客服專線
© 2001 Kingformation Co., Ltd. under license from HuneX Co., Ltd. ©1999 HuneX Co., Ltd.



愛哭小公主

[illegible]

海洋之星愛哭公主的點滴回憶錄

●小盟花初遇默默公主●

猶記去年 9 月初，剛從美神搬過來戰神，想說練個不一樣的職業，於是挑了個法師開始練，學了 1 級的魔法便迫不及待地坐船到了大陸。不過由於等級太低，常常被骷髏、蜘蛛啃得躺下看星星，於是決定回說話之島再練練磨練。到了港口竟發現身上的錢不夠>_<，這時有位好心的公主送了我一張船票，沒錯，她就是雲蹤魅影的默默公主 @o@。

小法師我覺得，默默公主是位值得跟隨的公主(因為她給了毫不相識的我船票，心地一定很好)，便請求他給我入盟。不過當時自覺等級還不夠強，怕會拖累了盟，想不到默默公主說：「沒關係，我等你變強哦^_^」。所以我又回到說話之島認真苦練…。過沒多久，終於辛苦地練到會放火球了，於是便找了默默公主加入了雲蹤魅影血盟，默默公主並賦予我「雲蹤小盟花」的封號，至此就是我和默默相遇的經過。


小巴又在大廳亂殺人了


街頭格鬥大會

●愛哭小公主的誕生●

戰神初期的時局非常不穩定，肯特也是經過數度易主才變成如今的樣子。當時雲蹤魅影血盟的名聲，在那時可說是威名遠播(詳情請參照 139 期的天堂報導)，慕名前來入盟的人非常的多，不過默默公主能收的人有限，不免對於有些人才無法加入有些遺憾。為了拓展雲蹤的勢力，小法師我提出創立分盟的建議，經過默默公主的同意後，我便開始著手改行練起公主來。

由於，小公主我真的很不會練功，常常被怪物打死躺在地上嗚嗚叫 Q_Q，所以便開始有人這麼叫我，「愛哭鬼公主」、「雲蹤愛哭鬼」，在當時地監 1F 可是非常有名的哦^_^"，於是愛哭的名號也因此不脛而走。在這邊也要謝謝雲蹤的盟友們，三不五時地陪在我身邊，讓我平平安安(?)的長大。

●搖身一變風木城主●

在接下來的日子中，雲蹤也順利的打下風木城，大家都非常高興我們有家可以住了 @o@，愛哭我當天便探頭探腦地跑進風木城，然後跟著大家在內城放煙火祝賀^_^y，真希望快樂的時光永遠都停住呢！


在妖森幫迷幻森林之母慶祝過母親節 ^0^

過了一個月多，默默公主突然宣布因為工作的關係，沒有餘力再照顧風木城堡，讓大家都好難過哦Q_Q，不過也都很體諒默默公主的辛苦，同意尊重默默公主的決定。由於當時接管城堡的最佳人選—二盟王雖喻突然失蹤，只好由涉世未深的三盟公主愛哭我來接管，雖然大家都很擔心，不過還是希望我能在這段時期內能自己好好成長。就這樣，我帶著緊張、興奮、榮耀、還有不安的心情，登上了風木城主的寶座。小小的三盟公主愛哭我，突然從地監躺平常客，搖身一變成為風木城主，這算不算是麻雀變鳳凰呢？還是有更驚人的考驗在等著我呢？

愛哭最愛照相了，好怕被拍下來恐嚇…

繼地獄之後，地龍又被橘子鎖了，天堂又少了個觀光景點了

愛哭逃亡記

剛開始接管風木城堡時，愛哭我真的什麼都不懂，還好雲蹤的盟友們一直在協助我，這時我才發現，風風光光的城主背後的辛酸>_<。在這段適應的時期內，我也因為壓力太大，逃家好幾次呢！不過最後都被盟友給捉回來修理…。在接風木第一個禮拜時，風木城中…



招肥師大鬧妖森，可憐的守護神…

愛哭：吼，我不要守城，不要管盟啦，我不管不管啦>_<

毛呆：你又在生氣喔，那就棄城就好啦！

愛哭：不能棄城，這是默默的耶>.<

毛呆：不管，你要接就要做，快去給我工作＼_/

愛哭：嗚…好吧…（我才不要…等等就偷跑…）

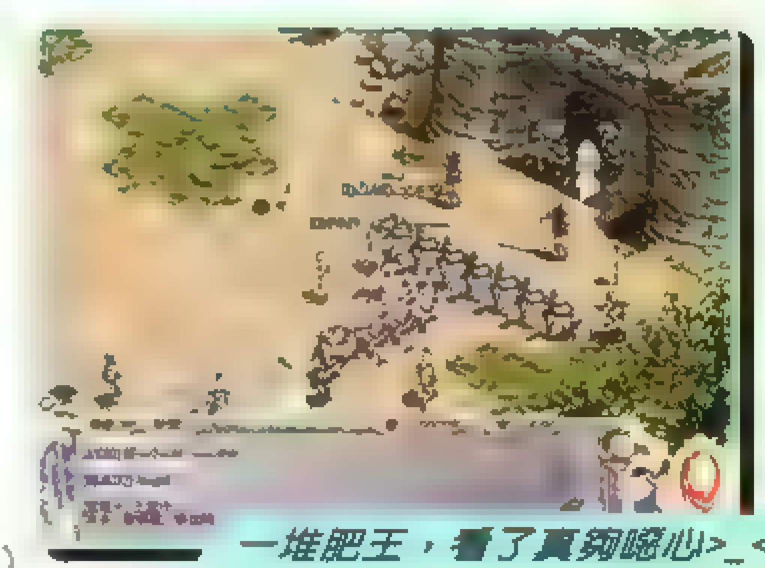
過了1個小時…

{盟友}毛呆，你有看到愛哭嗎，他不見喔^^

{毛呆}什麼！竟然逃跑了…我去捉回來…

{盟友}不過現在有些緊急的事情要"馬上"處理，你先幫他做吧^@@

{毛呆}為什麼是我，我又不會，我現在馬上去找881…(酸@@)



一堆肥王，看了真夠噁心>_<

f1-Elazabethe 現在沒有在聽(註：這是1.49版關密語時的訊息哦^_^)

毛呆：這可惡的傢伙…竟然還關密語…對了…公頻…

毛呆】尋人啟示：麻煩大家看到elazabethe這頭豬‥不對…這個人請馬上密我…謝謝



風木內城的混戰，這天不小心被打下來了，不過最後又打回來了，幸好^_^"

(路人甲)我看到了，他剛經過古魯丁pk場…

(路人乙)他現在在傳送師哦…ㄚ！飛走了…

(路人丙)他現在在…

密語一個接著一個來…但是都不同位子，如何找起呢…

(吉倫之屋守衛)這邊出現1個頭會發光的公主對著吉倫自言自語的‥可能是你要找的人…聞言後，毛呆立刻帶人趕到說話島包圍了吉倫之屋…

毛呆：裡面那頭蠢豬聽著！你已經被包圍了，快給我出來！

愛哭：吉倫爺爺‥你知道嗎…嗚…他們都欺負我…疑？好吵哦！不過聲音有點熟…ㄚ！是毛毛來了@()@

就在我爬窗逃出去時，盟友們眼明手快的把我打昏，在沙袋裡，然後拖回了風木城堡…風木城主逃亡記…終於如預期中落幕了…=_="



風監2樓出現的詭異長老群…

風木失城！

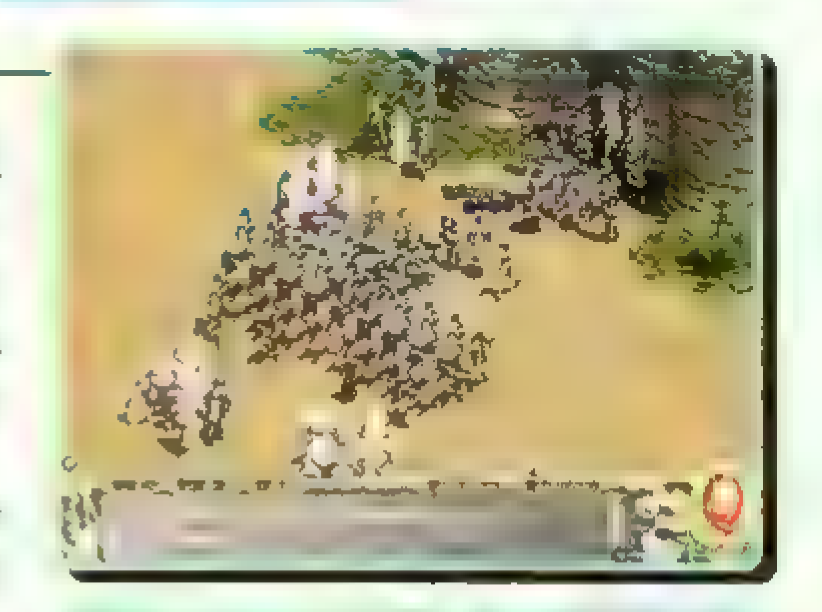
大家都知道風木城堡裡有個練功的好地方—「風木地監」，這個地下監牢裡的2F住著可怕的大魔王巴烈斯，各路英雄好漢都想來這試試身手，因此愛哭ㄉ公主我沿續著默默公主在位時的傳統，開放風木城給外面的人進來練功哦！不過當時還不懂有防人之心的我，完全沒有想到，這會變成我的致命傷呢！

守城的前一天，突然來了好多人進來練功，我不疑有他打開內城門給他們進來並向他們兜售紅水和回卷(沒辦法，風木太窮了，愛哭我只好兼這個副業來貼補水錢Q_Q)，完全沒察覺到潛藏的危機。

到了守城日，時間快結束的時候，突然有人向我宣戰 >_<，然後從地監入口出現一個又一個的敵人拿著刀追著我砍，嚇得我花容失色。等盟友們查覺不對回城保護我時，內城裡到處都是敵人，在一番戰鬥後，愛哭ㄉ公主我不幸倒地>_<，城堡也就這麼易主了…。這件事對我真的是一大打擊，原本平平順順的生活突然出現了挫折，為了這件事，我足足哭了好幾天Q_Q，還好有盟友們陪我撐過這個考驗，讓我成長了好多，不再是以前的溫室ㄉ花朵了，真的好愛你們哦！謝謝大家的支持\(^_^)(^_^)。

※1.50霧之谷版本時，在風木地監登出再登入並不會回到風木村，於是便有了這可趁之機。

海洋之星退出江湖！



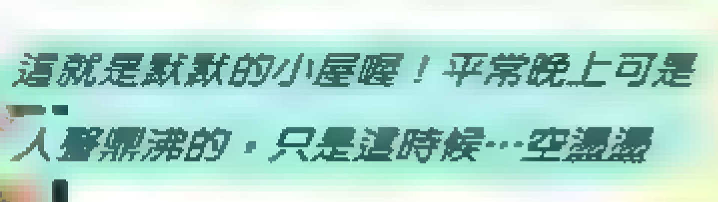
失去風木城堡的我，很快的振作起來，發誓一定要拿回默默公主託付給我的城堡>_<。於是我請求聯盟中的各友盟幫助，和平的羅蘭姐姐、新世紀的喵喵姐姐都很樂意幫助我(愛哭ㄉ公主我深深的覺得，沒有他們就沒有現在的我，所以我到現在還是非常尊敬他們^_^)。在拿回風木城堡的這中間也發生了不少事，也過了一段打打殺殺的日子，當從聯盟手中接回風木城後，從遇到默默開始到現在為止的記憶一下全都湧現了出來，想想遇到默默公主到今天，已經過了整整一年囉！由於ㄉ公主我也要開始好好認真念書了，於是我跟盟友們討論了一下退隱的事情，打打殺殺一年了，也該是反璞歸真的時候了。於是在7月底，海洋之星也將風木城讓給了聯盟中的友盟，從此愛哭ㄉ公主我跟盟友們，便常常出沒在雲蹤的血盟小屋裡聊天泡茶，過著閒雲野鶴的生活囉！



盟軍正集結要打回風木，好感動大家這麼為我

愛哭的情人節！

卸下風木城主一職後，愛哭我並沒有悠閒多少哦！因為以前頭上頂個王冠的光環，走到那都引人注目，好不自在呢>_<。所以當然囉！以前想做卻不能做的事，我要徹徹底底的玩個過癮@O@。就在我又要開始瘋狂的玩樂時，發現路上行人怎都是雙雙對對的，疑？今天好像是…「情人節快樂！」，原來今天是七夕情人節^_^。於是我馬上跑向道具店，一口氣買了1000個糖果，接著又跑向水果攤買了一堆零食，興奮的跑到雲蹤的血盟小屋要發禮物囉！



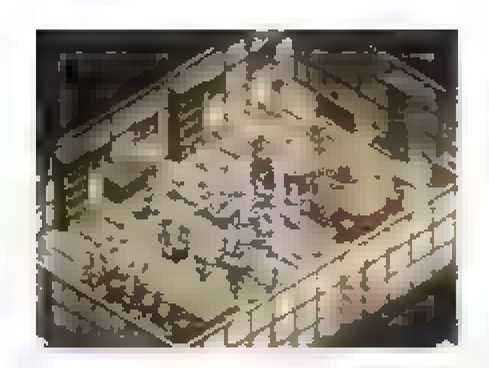
這就是默默的小屋喔！平常晚上可是人聲鼎沸的，只是這時候…空盪盪



來來來，來買糖果喔！送禮自用兩相宜

愛哭：扣扣扣…開門唷…(呀…得一聲，門打開囉！)

愛哭：奇怪呢，今天怎麼這麼安靜？不是應該要情話綿綿嗎？(平常最熱情的那對情侶，小狂騎和發條桔子也非常的安靜，不會是吵架了吧@_@)







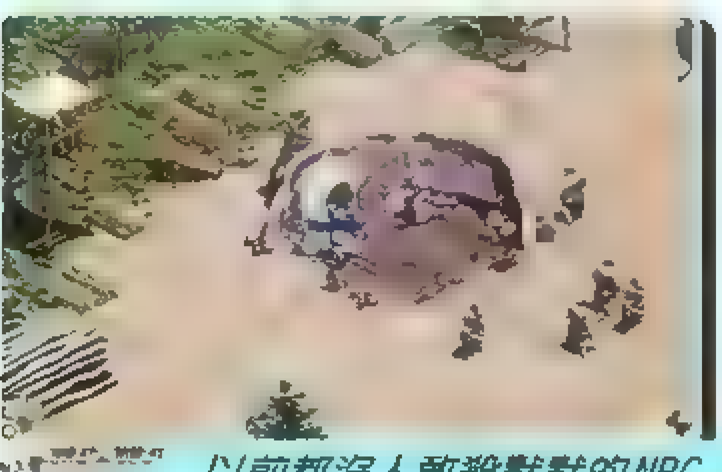
小屋內有10幾個人，但是卻沒人說話，過幾分鐘，又有一個人進屋了…
挖細小K：哇哈哈哈，情人節快樂哦！（走向小狂騎…）
小狂騎：………（不語）
挖細小K：怎麼了ㄚ？疑！你的封號…
只見小狂騎頭上寫著「我被禁言啦！吵屁」，再見發條桔子的頭上寫著「老公，愛你唷！」，原來速用封號在傳情ㄚ…高招哦。

後來陸陸續續出現好多人，每一個人我都有發禮物，也收到好多人的禮物，真的好開心呢^_^！其中有一個禮物是一條紅狗耶，我就帶著那隻紅紅的狗逛了奇岩村所有的小屋跟店面，還發生了很多趣事呢！
走到一半…
愛哭：嗯？狗狗你怎不走了？ㄚ！肚子子餓ㄚ，可是我沒有肉耶，吃香蕉好不好？（說完便丟一條給狗狗）
突然旁邊的小屋出現聲音…
旁觀者A：狗不會吃香蕉…這是常識…=.=
愛哭：呃…這樣嗎？呵呵呵…我開玩笑的啦…（說完馬上逃跑…）
這時四面八方的小屋，都傳出了笑聲，真的好丟臉哦>_<

接著天上下起了浪漫的細雨，我帶著狗狗趕快回雲蹤小屋避雨，看著地上的雨滴，想起媽媽跟我說過的故事。每年七夕一定會下雨，因為牛郎跟織女在天上好不容易相會了，一見面就會感動得落淚，真的好浪漫哦！於是我打開公頻看大家的感言，結果…「買雨傘100萬！急需啦！」，ooxx…，浪漫的氣氛一掃而空，之後我不小心打到狗狗（編按：怎會沒事按Ctrl，是你想打狗狗吧！你平常一定恨透了狗狗…），馬上就解散掉跑過來咬我，不知道是誰還幫狗狗加速>_<，害我被狗追啦…。就這樣，我的情人節就在跟狗狗的追逐中，靜靜的溜過了…Q_Q。


嗚～一堆人把我圍住準備打我，怕怕Q_Q

小編感言


離開風木城的大合照

默默不在的日子

默默的突然離開，讓"雲蹤"盟友及友盟的人都很捨不得，這也讓聯盟之間的關係起了點小變化，最主要的就是與聯盟的決裂。小編我再次呼籲大家，"天堂只是個遊戲，別讓遊戲誤了人生"，小編我為何會這麼說呢？這與雲蹤與聯盟決裂的原因有關。遊戲歸遊戲，裡頭的恩怨千萬別帶到了現實生活中，真人PK的事情時有耳聞，但是違法的事情可別做，弄到到別人網咖去搶天幣就真的太過分了。強押著一個弱女子恐嚇她交出天幣，不然就砍帳號，有必要弄成這樣嗎？詳細情形礙於當事人的關係就不予以描述，這件事情不管誰對誰錯，這樣做本身就是不對的，說什麼理由都沒有用的，在此我向喵喵、羅蘭以及阿志兄妹和七哥致上歉意。現在的天堂已經整個變質了，只要還存在著天幣兌換台幣的情形，像這樣子的糾紛就會層出不斷地出現，是人玩遊戲，而不是遊戲玩人，共勉之。


以前都沒人敢殺默默的NPC，為什麼我就…Q_Q







- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：chief@swm.com.tw
- 本專欄由本刊主編負責、技術部門支援



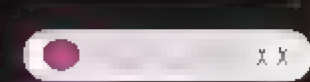
毀滅公爵無法徹底毀滅！？

Q 最近在玩毀滅公爵，但玩到一半碰到困難過不了關了．．之前貴雜誌有出過它的攻略...所以想請問該怎麼得到這些資料啊？

Do The Right Things Better Than Do The Things Right !! *^0^*

A 哈，這遊戲有好幾年了耶，記得當年攻略還是老編自己校的稿，不知道你卡關的情況為何？請再來信寫清楚或在雜誌的留言板留言，老編會就自己所知回答你。在此也建議所有對遊戲攻略有問題的讀者，盡量在留言板提出自己遇到的難題，方便編輯或資深玩家們就自己所知提供解答，我們計劃在下個月開闢一個與攻略有關的留言板，以更互動與快速的方式來解答讀者們的攻略問題。

Windows版本多如繁星 請指引明路！





Q 每次買軟體世界或其他的遊戲雜誌來看，每一本介紹的遊戲大部份都很詳細，但現在的電腦作業軟體有好多版本，wIN95 95 2000/ME，XP，就是在介紹遊戲都不知道這一款遊戲，是那一個作業軟體可使用而我們，讀者都要去店裡看要玩的遊戲那一款作業軟體可用，是否編輯部的工作人員能不能下次介紹遊戲時能說明此款遊戲那一版作業軟體可用，謝謝！

A 嗯，09262600XX，因為你留的名字好像是你的手機號碼，為避免你的困擾，老編自作主張把後兩碼改成XX了．希望你不要介意:-)。其實現在軟體廠商在開發遊戲時，為了滿足並擴大市場需求，最低的需求配備，通常是WIN95就可以了，再不然wIN98可以滿足大部份遊戲的執行條件。未來比較會遇到是，部份專為wIN2000或ME的遊戲可能與較舊的作業系統會有相容性的問題，我們會在研究如何做更清楚的標示，你的建議很有用，謝謝！

便利商店買不到！軟世雜誌那裡找？

Q 有個小問題想請教一下編輯兄，為甚麼會從五月份(大概三期)之後在7-11等超商都看不到軟體世界了ㄋ？店員說不進了^^為甚麼ㄋ？

A 這個問題就老編來看有兩種可能，目前雜誌的發行量，在7-11佔很大的比重，接近三分之一左右，一萬多本雜誌在7-11如果買不到，第一，可能是去的太晚賣光了，第二，你去的不是7-11，目前確實有超商通路在雜誌的販賣表現不佳，退貨率偏高，我們已主動撤架了，所以若該超商告訴你不進了，就是這種情形。

CD書冊不見了 是誰在偷工減料！？

Q 近幾個月來，雜誌一直在改版，力求更進一步，但是其中的MegaDisc一度獨立成冊，讓我覺得方便多了，可是為什麼近二個月又把它換回跟以前一樣呢？希望能換回跟以前一樣。

A 因為MegaDisc獨立成冊的成本實在太高了，老實說，之前那樣的CD書冊是既美觀又方便，老編也挺喜愛的，但激情過後，冷靜下來算盤打一打，乖不隆咚，眼冒金星！CD書冊成本高到超過一片光碟的錢！細算起來單本雜誌成本比批價高，等於每賣一本都賠錢了，所以又改回現在的方式，這是因應市場不得已的調整作法，與改版無關，在此開誠佈公，希望你能諒解………

再徵特約作家！

繼上期召募文告刊出後，本期再度呼籲有心的讀者加入作家軍團！新雜誌新風格需要有新的成員加入，而這個重要的人，就是你！應徵文章不用太長，針對你自己玩過的遊戲，簡短三百字左右短評即可，再加自己的基本資料與玩GAME經歷，就是一篇完美的應徵稿件了！入選文章，下期起將陸續刊出，別猶豫，趕快來信！

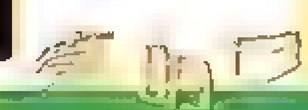
投稿信箱 chief@swm.com.tw

狂徵毒舌告白！！

花了數百甚至上千的遊戲，讓你玩的不爽嗎？Bug超多，慘「當」經營？沒關係，寫信來罵，罵到你爽！劇情荒謬，草草結束？那更要毫不留情，寫信來罵！畫面粗糙，破綻百出，那是天理難容，不罵可惜！荒腔走板，五音不全，不及格就該被罵！以上種種，該罵就罵，若有可能，請以圖為証，字數三百字左右，期待你的公理正義之聲。

投稿信箱



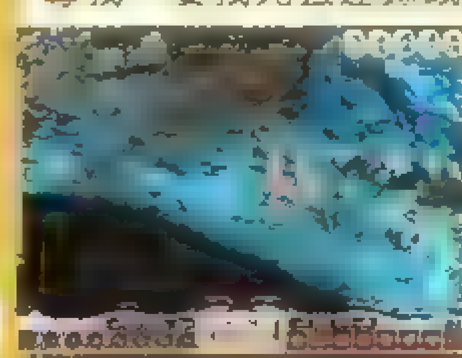




金庸群俠傳ONLINE

暑假來臨之前，有許多新推出的ONLI-NE遊戲。在我深思熟慮後，決定選擇金庸群俠傳ONLINE，在人物方面不僅畫風細緻、優美，動畫操作也相當的流暢。

在遊戲一開始，新玩家的我什麼都不懂，幸好線上有十大導師及其他的玩家教導我，要我先去運鏢或送信賺錢。把信送



到指定地的過程中會碰到許多敵人，這時與別的玩家組隊打敵人是最好的練功方法了。不僅可增加學習點數、練習武功，也會增加自己的實戰經驗值。

在眾多門派之中我選擇了峨嵋派，在滅絕師太的引導下，讓我的武功精進不少。除此之外更可和同門派的玩家切磋武藝及聊天談心。最有趣的是玩家可自行成立幫派組織，加入組織後，除了分享自己的遊戲經驗外，並可進行PK賽來改變組織內的位階，使自己有機會能當上幫主。

遊戲的唯一缺點就是系統維護時間太長及不固定，使得我們這些玩家抱怨連連。所以希望中華網龍能夠多多改進！



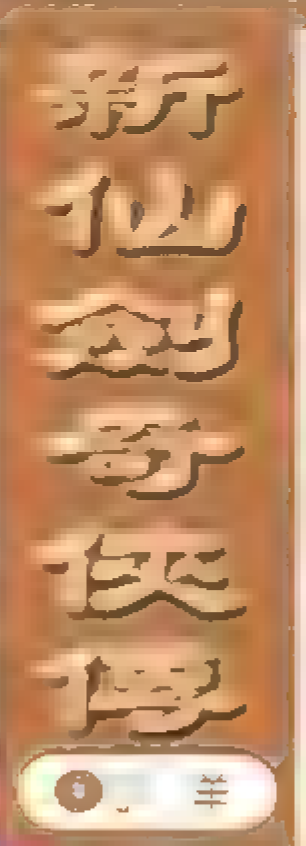
●悅藍芳

經過了長久的等待，風雲2七武器終於推出了。這一次的風雲做了很大的改變，從以前的2D平面到現在的3D立體畫面，尤其人物及場景的流暢度，更是漂亮的沒話說。

在武功方面也比以前增添許多，像聶風的風神腿和雪飲刀法，布驚雲的排雲掌和絕世劍法，及兩人合技天道無極、摩訶無量，都能在武林上捲起風起雲湧。要使用它們，也是要按的快、狠、準才行啊。

遊戲中有一點讓我大失所望，就是劇情安排的太過簡陋無趣，這一點就是造成遊戲的一大缺點。雖說如此，我還是每天都奮戰到底，足足打了三個禮拜左右。這款遊戲真是讓我又愛又恨啊！





剛拿到新仙劍奇俠傳時有點嚇到，以往的一片裝變為四片光碟，開始安裝的過程也花了一點時間，顯然內容增加了不少；開始玩之後，發現整個遊戲都做



了大部份的改善，像是遊戲的畫面做得更美觀，人物的對話也改善得更為流暢，一些舊版不便利的地方也做了修正，例如現在購買裝備時可以對能力的變化一目了然，可以說是把遊戲修改得更好。

但是仙劍畢竟是已玩過的遊戲，多次的改版恐怕會消磨玩家的樂趣，特別是以更複雜的迷宮、更難纏的敵人來增加耐玩度。若以新遊戲來說，新仙劍的表現該是相當不錯的，但若是以曾玩過仙劍的玩家來說，等待這麼久的，寧願是仙劍二而不是舊瓶新裝的"新仙劍"。





塗鴉園地

許志誠

葉宜君

黃薇軒

江雁蓉

李佩華

郭琬菁

JOE

黃秋鳳

塗鴉工房即日起廣徵遊戲短評系列。歡迎讀者們將玩遊戲時快樂的、佩服的、很想哭的、難過的以及很罵的等等心得，化為一百字以內之文字，寄到我們編輯部，如被刊出，將會贈送精美禮物喔！另外，之前關於遊戲人物的畫像仍將繼續，歡迎舊雨新知踴躍投稿喔。另外記得凡來稿者，請寫清楚姓名、地址、電話及身份證字號，如有遺漏，那可就很可惜了！

郵寄方式　信件部分，請寄高雄郵政18-69號信箱。E-MAIL部分，請寄leaflet@swm.com.tw





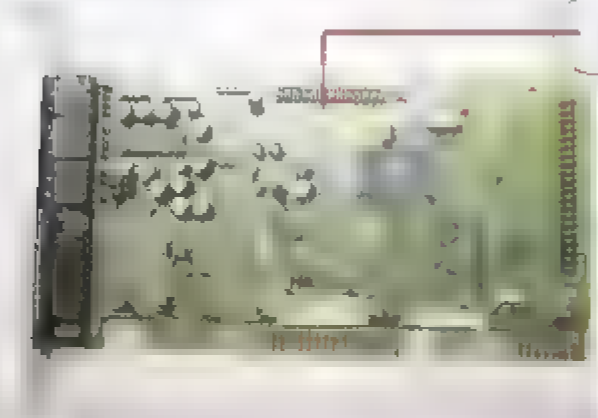



作者-朱金銘



CNR介面的新世代音效卡

在現在，相信許多消費者在採購電腦上，不會再去強調是不是要買多媒體電腦，因為每一部電腦都已經是多媒體電腦。現在會強調除了更經濟的價格與更快的處理速度之外，便是對DVD影片播放的效果，或是追求家庭劇院的效果。當音效卡由ISA匯流排轉換到PCI之後，我們看到許多廠商所推出的產品，讓音效卡不僅僅是張會發出聲音的界面卡！更多聲道的支援，讓遊戲或是影音播放的效果更好！而隨著CNR架構的推出，陸續也將會有廠商推出使用CNR架構的音效卡，那麼就讓筆者帶領各位一起瞭解採用CNR架構的音效卡的優劣之處。



[illegible]

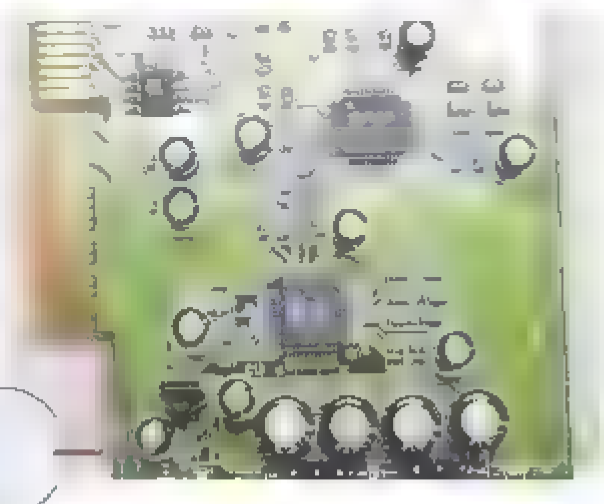
就處理器廠商的角度而言，希望個人電腦中的一切都交給中央處理器來處理，不過，對於其他周邊研發公司來說，卻可不是這麼想。或許大家還記得AMR（Audio ,Modem Riser）的設計，設計用作音效卡與數據卡專屬的架構。相信很多人看到這樣的新匯流排，卻發現沒有卡可以用。在市面上能購買到的產品仍是PCI匯流排為主。從名字上來看CNR（Communication and Networking Riser），會利用架構的包含了網路卡、音效卡、數據卡等通訊界面卡。



[illegible]

在過去通常內建在主機板上的音效晶片給消費者的感覺並不好，原因在於主機板價格，增加音效功能讓主機板有加值的效果，但是卻不是主機板的關鍵。在新的PC架構中，在音效部分也被整合進去了，隨著高速處理器的搭配下，主機板上的晶片組再加上數位類比轉換元件的組合，變成了一個經濟的音效解決方案。不像以往整合主機板上需要另外花成本選擇音效晶片，在新的架構上已經不需要了。而在INTEL新版的AC' 97架構中，提供了多聲道音效輸出的支援，因此若市面上推出CNR音效卡的產品，將會以兩種形式來販售：MASTER與SLAVE。當使用者希望把電腦主機板上所提供的兩聲道（AC' 97），提昇到四聲道或者是更高的聲道時，可以採購2聲道SLAVE的CNR音效卡或是4聲道SLAVE的CNR音效卡來完成，但需注意的是，主機板上的AC' 97 Codec，能與SLAVE的CNR音效卡搭配使用。而所謂的MASTER，就是兩者間若無法搭配，或並不打算使用主機板上的音效時，就必須選擇使用MASTER形式





的CNR音效卡；MASTER形式的音效卡，會自動將主機板上AC'97 Codec的功能給關閉。這些是消費者在採購上需要注意的地方。

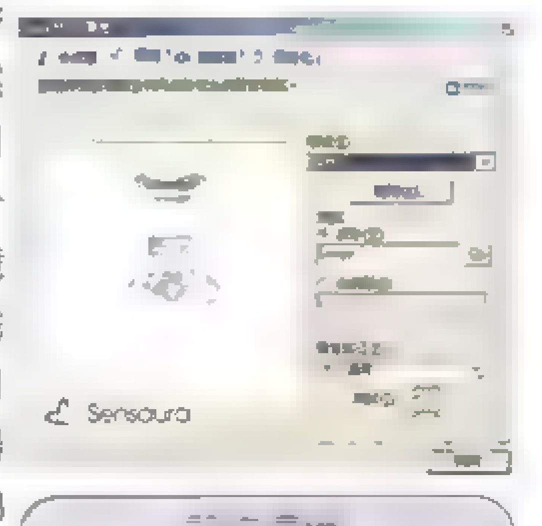
也因為這樣的設計，設計製造一張CNR的音效卡，相對來說成本是比較低廉的，因此在市場價位上也不會太高，相信讀者在市面上比較難發現這樣的產品。不過，這並不表示CNR的音效卡就沒有好貨喔！在音效領域中不斷耕耘的瑞麗科技，推出了使用CNR SoundMAX技術的音效卡。分別是CNR-M-6D與CNR-S-4D。從名稱便可以聯想到CNR-M-6D是屬於MASTER形式的多聲道CNR音效卡，而CNR-S-4D則是擴充原先二聲道所設計的SLAVE形式的音效卡，搭配Analog Device的AD1885（AD1886）的晶片。Analog Device在數位類比轉換元件的品質是眾所周知的，像AD1885/1886的訊噪比S/NR便高達94db！提供電腦使用者更高品質的音效輸出，玩家可以根據需求與預算選擇這兩種產品。

擁有強大的音效處理能力

當我們安裝完之後，包括SoundMAX的軟體，發現雖然只是小小的一張音效卡，擁有的功能卻是相當的豐富！

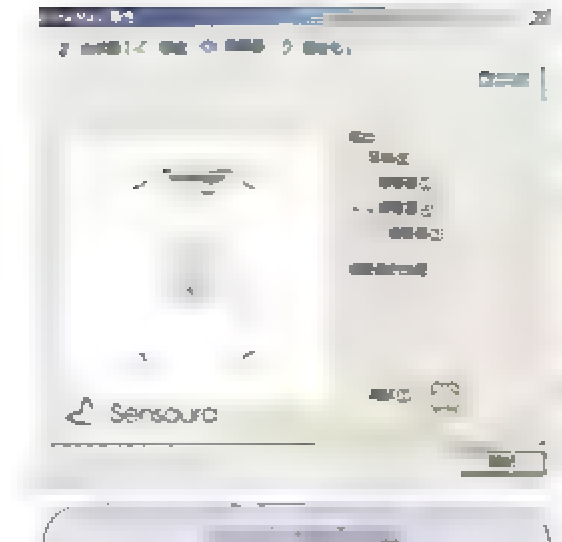
設定合成器

SoundMAX支援Sensaura 3D的3D音效技術，也支援目前Creative所主推的EAX。在音效卡設定部分，可分別針對合成器、環境、揚聲器與個性化來作做介面。在設定合成器時，就如同畫面所顯示，支援YAMAHA所推出的YAMAHA XG軟體音源模擬器。可以調整MIDI在合聲與迴響上面的設定。當然也可以設定CPU處理器使用系統資源的多寡，這部分便端賴玩家所使用的環境來調整。如在進行3D遊戲時，降低處理器資源佔用比率，會讓遊戲更為順暢。如果是在聆聽MIDI、MP3音樂時，便可以考慮提供處理器更多的使用比率。從畫面上還可以選擇所使用的WAVETABLE來強化音色！



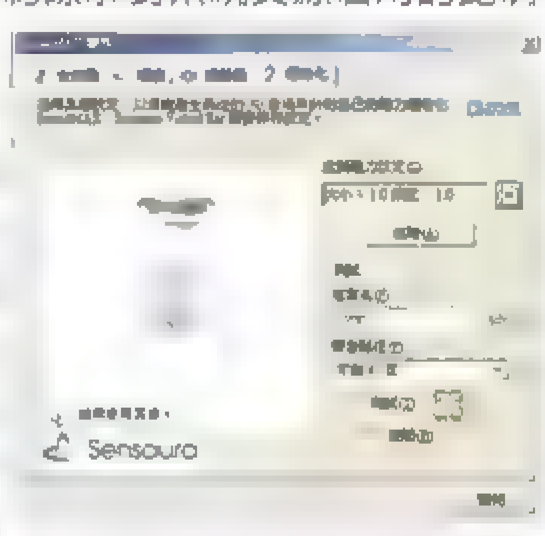
設定環境

在環境的設定上，可以看到有相當多種類的環境供使用者來設定，如：水中、森林、洞窟、音樂廳等等。



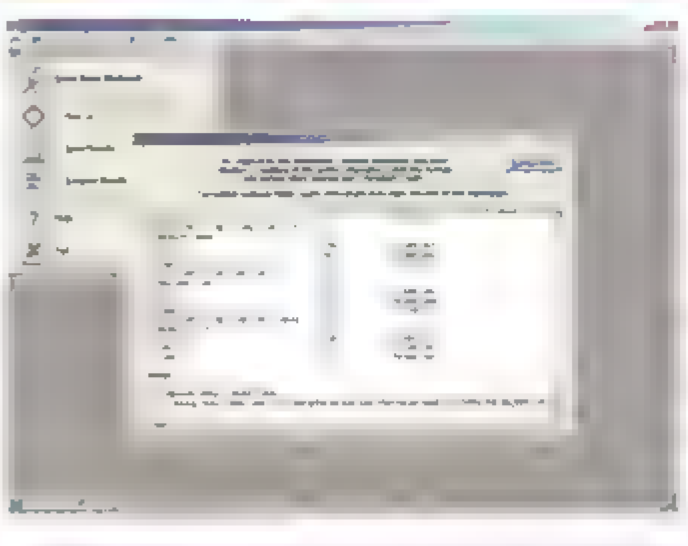
設定揚聲器

揚聲器的位置設定，也將影響多聲道揚聲器整體的表現！因此在揚聲器的設定畫面中，可以針對耳機、四聲道、5.1聲道的部分進行設定，包含喇叭位置的間隔是寬或是窄。最後在個人化的地方，透過大小、深度的調整，設定出最佳的聆聽點。我們在使用PentiumⅢ 1GHz處理器、128MB記憶體、華碩CUSL2-C主機板以及Windows ME作業系統的環境下，利用Audio Winbench99來大約瞭解對系統資源佔用的比例。測試結果在44.1KHz、16bit的DirectSound 3D狀況下，擁有32個硬體發聲數。即使我們設定使用最低的處理器資源，得到的結果仍比一般PCI音效卡高些。相信會搭配CNR音效卡的處理器應該都不會太慢。這樣的數據對於玩大量3D遊戲的玩家，是需要注意一下的地方。



個性化設定

數位訊號 高水準的音質


Audio winbench99測試

在CNR-M-6D與CNR-S-4D上，均提供了光纖的數位訊號輸出。對於已經提供5.1聲道輸出的CNR-M-6D而言，有著高品質、更乾淨的音效輸出。在使用數位光纖線串接CNR音效卡與AC-3解碼器或是擴大器，在實際的聲音聆聽上，確實提供了水準以上的音質表現。當然，實際表現與消費者所選購的揚聲器品質也有差異！對於最近剛購買電腦的企業或消費者來說，如果想要擴充電腦的音效水準，瑞麗科技所推出這兩款產品，相信是一個相當經濟實惠的產品。










個人家庭劇院

相信大家對於陞技ABIT這名字並不陌生，該公司在主機板的領域有相當不錯的成績，近來該公司更跨足多媒體的領域。有鑑於現今的電腦玩家，對於電腦的要求已不同於以往單純性的需求，朝向多功能與高品質聲光享受的方向邁進，其中使用者對於聲音的需求也不在侷限於單調的立體聲。隨著近年來DVD的盛行，激起電腦使用者對於環繞音響的渴望，那麼電腦是否可以跟家庭劇院一樣呢？答案是肯定的，大家不難發現音效卡大多都已支援，但是ABIT推出的USB Theater卻讓使用者更接近了。

USB與39插頭

電腦家庭劇院

簡單來說一般的家庭劇院組須具備DVD/VCD撥放機，一組5.1ch輸出的喇叭組（含處理訊號的擴大機），由5顆衛星喇叭（前左右、後左右、中央）加上重低音喇叭構成。藉由撥放機將碟片中的影音訊號解碼讀取，送至喇叭中將訊號處理，正確的發出各聲道的聲音。假如是由電腦來建構小型家庭劇院，則是將解碼的工作交給軟體，再將解碼後的數位訊號傳至音效卡，由音效卡來處理，透過喇叭發出聲音。而要完成本工作，音效卡須具備處理與輸出六聲道訊號的能力，這可不是一般內建的AC' 97（兩聲道）這種低價產品所能完成的，所以要建構個人小型家庭劇院，音效卡可是相當重要的。

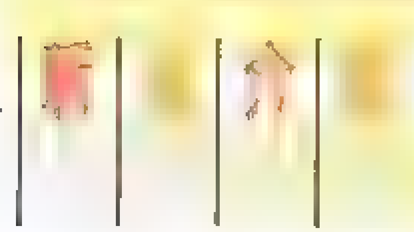
USB大不同

USB Theater除了可處理六聲道24bit 96KHz的訊號



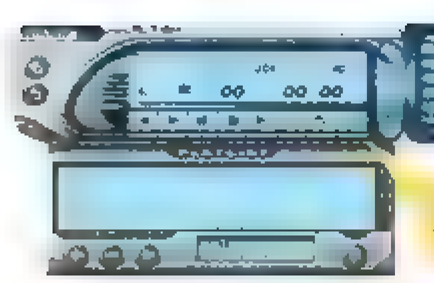
啓亨將於近期推出一款螺絲起子S315加速卡，採用最新的S315晶片，0.15μm晶片製程，製程上與nvIDIA目前最高檔的GeForce3並駕齊驅：支援AGP4X 266MHz 介面，內建4顆2X32 128Bit 32MB SDRAM，記憶體頻寬最高可達5 3GB，支援MPEG I及MPEG II視訊加速，可以直接播放VCD及DvD格式影片：支援DirectX8、OpenGL、Hyper FSAA，內建375MHz RAMDAC，最高解析度可達2048X1536@85Hz。

螺絲起子S315加速卡主要的3D加速引擎有五項，Command Queue能加速3D引擎的處理速度 T&L引擎處理3D物體變形及打光，分攤CPU的負荷：Setup引擎是新一代3D繪圖的關鍵要件之一，能在CPU中計算原始繪圖參數，避免交由CPU來執行，所造成的3D繪圖瓶頸，Rendering引擎包括Shading、Texture、Post三個架構，分別負責像素的顏色、材質、及霧化等特效處理，Texture Cache可以避免重覆使用的材質佔用記憶體資源。



網　址：www.triplex.com.tw

TRIPLEX ■啓亨科技 ■電話：(02)8226-9595 ■建議售價：店洽



具有5.1ch輸出功能的WinRip

，並可正確的輸出5.1ch的類比訊號。採用USB介面與電腦連接，外型相當討喜，而且只比滑鼠大了一點，安裝時的便利性勝於一般傳統音效卡。



支援USB的熱抽換，只要使用者將USB線連接好，Windows就會自行安裝好，省去了安裝驅動程式的麻煩。USB Theater輸出介面使用了9-Pin的G9插頭，如果使用者的擴大機一樣支援G9的話，只要將兩端連接妥當就可以了，如果擴大機未具備G9插頭，那麼可以使用內附的轉換線，依照各聲道將RCA線正確連接即可，要注意的是別接錯喇叭，要不然發出的聲音可是會讓你頭昏腦脹。

"軟""硬"體兼施

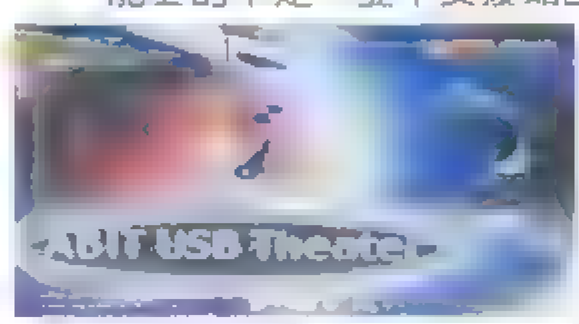
這次陞技的USB Theater除了硬體本身外，搭配了兩套InterVideo的產品。WinDVD相信大家一定都相當熟悉，可以撥放DVD與VCD，並支援5.1聲道輸出，加上本版本為2.6版，除了支援原本Dolby Digital格式外，還具備DTS Digital的處理與解碼功能，可以正確的輸出完整環繞音響效果，讓使用者在觀賞DVD時可以獲得最佳的聽覺感受。另外還可以選購搭配WinDVD使用的遙控器配件，讓電腦更像是一台功能完整的影音播放機。另一套WinRip，則是一套可以用來錄製與撥放MP3的工具，除了基本的撥放功能外，最重要的是本軟體可以輸出5.1ch環繞音響的效果，讓聽MP3不再只是單調的立體聲。除此之外還提供了多種預設音場與升降KEY的功能。在錄製MP3時，取樣最高可達320Kbps的高品質，將失真降至最低。支援InterVideo獨家的IDI功能，可以一邊撥放MP3，一邊顯示由唱片公司提供的歌手照片、歌詞、其他相關資訊。因為搭配了這兩款軟體，使得USB Theater可以完全發揮出應有的聲音表現，讓使用者有物超所值的感覺。



外形小巧只比滑鼠大一點

建構個人劇院

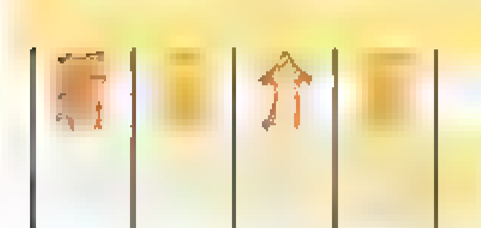
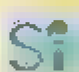
由於本款產品是針對有意使用電腦來建構個人小型家庭劇院的消費者，所以執行遊戲時受限於驅動程式功能上的不足，並不支援如EAX、A3D等功能，所以在玩遊戲時無法如撥放DVD時那樣，有強烈的聽覺享受。另外擁有適用的喇叭也是相當重要的，因為是針對5.1ch撥放，所設計的接頭是採用G9插頭，建議玩家儘可能使用配有G9接頭的喇叭組。陞技在跨足多媒體領域後也推出數款適用於電腦的多媒體環繞音響喇叭組，這些產品可都是搭配USB Theater的最佳選擇，有興趣可以到該公司網站瞭解相關規格。





核心邏輯晶片組暨繪圖晶片領導廠商矽統科技（SiS）在台北舉行全球首站記者會，強勢推出其獲正式授權、支援Intel(r) P4 CPU晶片組 SiS645。這款高效能，高相容性，低耗電，極具市場潛力之P4晶片組採南北橋設計（SiS645/SiS961），它是市面上首顆能夠支援高速DDR333記憶體介面的晶片組，同時具備矽統獨創之MuTIOL(r)技術，提供高達533MB/s的超高頻寬。

SiS645支援DDR333/DDR266/PC133的記憶體模組，最高可達3GB記憶體容量，提供消費者在DDR架構下最高效能的選擇，同時支援新一代P4 400MHz前端匯流排。SiS645可完整支援AGP4X/2X繪圖晶片。南橋SiS961則具備強大的多媒體功能，包括5.1 Channel AC' 97 2.2音效、10/100MB乙太網路、V.90 Software Modem、Home PNA 2.0、ATA100/66/33標準雙IDE通道、6組PCI插槽、六組USB埠等。

☆網　　址：www.sis.com

■矽統科技　　■電話：(02)2916-1619





作者 莫凡

3D多媒體顯示卡

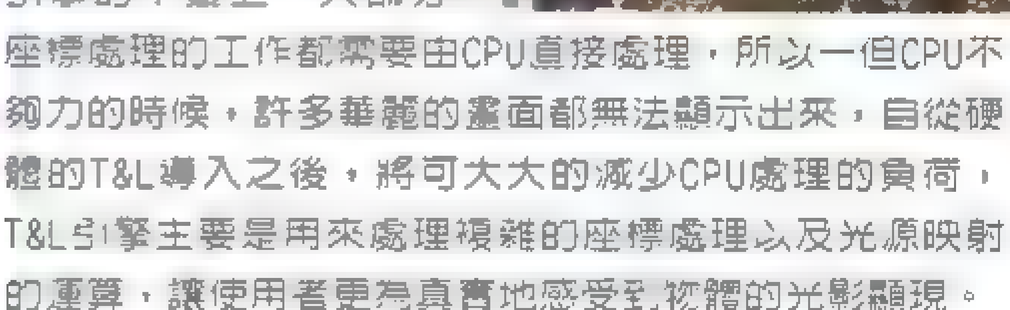
以往早期的電腦需要顯示卡，是因為必須將電腦所處裡的數位資料（0&1），轉換成人可以看的懂得資料，而透過顯示卡做訊號的轉換，再由螢幕顯示讓使用者了解電腦的工作內容。隨著科技的日新月異，顯示卡的功能不再是簡單的訊號轉換，而是必須懂得古墓奇兵的貼圖、CS的OpenGL，現在連電視畫面動態擷取、FM收音機都給容納進去了！這回為各位介紹二款各具特色的多媒體顯示卡，就讓莫凡給各位一一介紹吧！

核心邏輯晶片組暨繪圖晶片領導廠商矽統科技（SiS），不論是先前的SiS6326顯示卡狂掃低價市場，或是最近的SiS735晶片組被譽為最佳的Athlon平台，矽統科技可以說是越來越一帆風順，再加上自家的晶圓廠已經跳脫新廠剛起步的磨合期，因此，這次莫凡拿到的SiS315顯示卡，對他的期望與期待可是相當高的！

SiS315繪圖晶片簡介

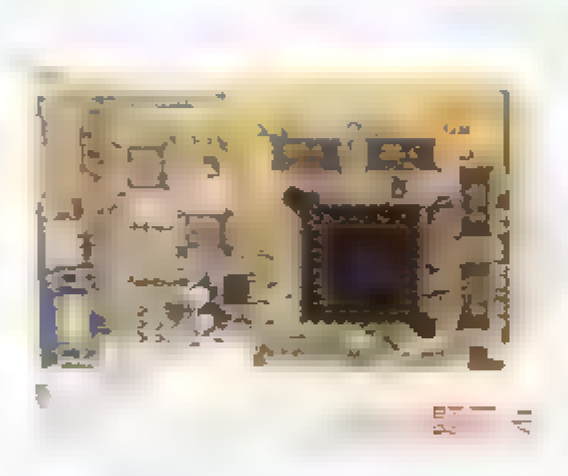


SiS315顯示晶片採用0.18 μm製程，核心工作時脈為166MHz，內建256位元的繪圖核心，支援AGP 4X 2X和DDR VRAM顯示記憶體（最高可支援到128MB），SiS315在性能方面都已經具備了和GeForce2 MX系列顯卡抗衡的能力，再加上極具有競爭力的價格，對nVIDIA GeForce2 MX400也構成了威脅，比較值得一提的，SiS315顯示卡是目前少數可以提供視頻輸出和DVI介面的顯示卡之一，且SiS315具備T&L的繪圖功能，過去，在沒有T&L引擎的平臺上，大部分座標處理的工作都需要由CPU直接處理，所以一但CPU不夠力的時候，許多華麗的畫面都無法顯示出來，自從硬體的T&L導入之後，將可大大的減少CPU處理的負荷，T&L引擎主要是用來處理複雜的座標處理以及光源映射的運算，讓使用者更為真實地感受到物體的光影顯現。



SiS315的大特點-FSAA

所謂FSAA，其代表「全螢幕反鋸齒處理」，也就是針對3D畫面中，各種圖像的鋸齒、粗糙邊緣以及其他缺痕加以潤飾平滑的技術，若配合MIP的貼圖方式，FSAA幾乎可以完全消除遠處物件的鋸齒現象，經由FSAA技術的處理，畫面不但平滑細膩，而且更接近真實效果。目前的顯示卡，全螢幕反鋸齒處理（FSAA）技術已成為不可或缺的繪圖核心技術，但早期的SiS顯示卡都以軟體來達成全螢幕反鋸齒處理（FSAA）的支援，結果發現顯示效果受到很嚴重的影響。SiS315最大的特點便是具備「硬體」全螢幕反鋸齒處理（FSAA）



的功能，換句話說，SiS315能夠讓圖像邊緣銜接處更為細膩、順滑，當然畫面也更為逼真現實。

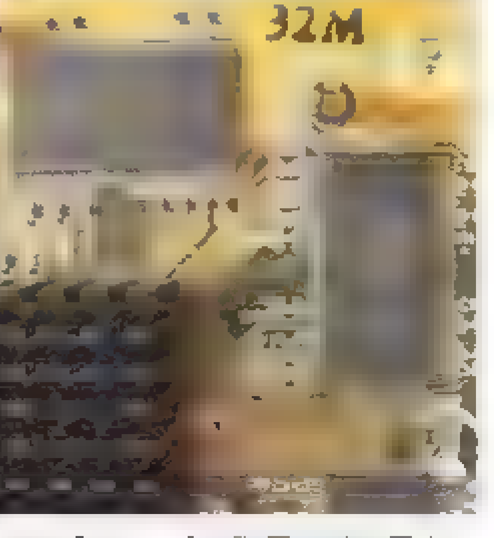
矽統科技此次推出的SiS315顯示晶片採用了硬體FSAA設計，並且使用一種方式，將目前的畫面解析度，以一個選定的係數與水平及垂直大小相乘，然後將較高解析度的畫面傳回，再將畫面縮放回原來螢幕的解析度，簡單的說，假使執行一個2倍取樣FSAA演算法時，便能夠有效率地使用1/2填補速率，因為其可以運算出兩倍的圖像，這種技術稱之為「SuperSampling」，目前包括 Voodoo4/5、ATI Radeon以及熱門的GeForce、GeForce2 MX、GeForce2 GTS系列等，也都應用了2x硬體全螢幕反鋸齒處理（FSAA）設計，因此顯示卡是否具備全螢幕反鋸齒處理（FSAA）的技術，已經成為衡量一款顯示卡是否性能強勁的關鍵性指標。

表格 1.

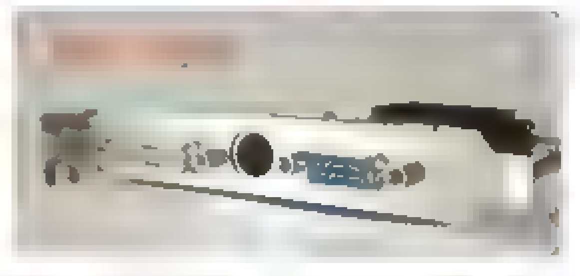
SiS315晶片簡介	0.18μm 1.8v CMOS製程，3.3v LVTTL、2.5v SSTL-2及5.0V 容量I/O 緩衝大小，採用529pin 35mmx35mm BGA封裝設計，支援AGP 4X/2X、266MHz、AGP 2.0規格。
3D加速功能簡介	256位元3D繪圖核心，工作時脈為166MHz，支援包括Z-test、Z-buffer、周期內雙重紋理、頂點模糊和霧化表、支援硬體T&L等特殊效果。
2D加速功能簡介	內建Direct Draw加速、GDI 2000加速、1T管線128位元BITBLE繪圖核心，最大支援128MB線性定址緩衝。
訊號解碼部分簡介	內建VCD、DVD及HDTV（所有ATSC模式）動態補償解碼，支援DVD直接電視輸出重播以及Direct DVD to TV Playback。
視訊整合部分簡介	內建可程式化375Mhz RAMDAC，24bit真彩顯示，最大解析度為2048x1536，內建VMI介面、VIP 1.1、VIP 2.0介面，並內建TV編碼器與VESA Plug & Display（PanelLink）介面。

測試吧！SiS315的煉獄

送測的SiS315顯示卡，配備SAMSUNG 32MB SDRAM（5ns），支援AGP 4X，與GeForce2 MX200採用了類似的設計，型號為S315VT，版本是1.0。這一張顯示卡可以說是將SiS315的所有功能都用上了！透過PCB上所安置的SiS 301晶片，讓這塊SiS315可以同時支援DVI/TV輸出功能，DVI接頭適合許多液晶螢幕的使用者，而TV部分則是採用S端子輸出（可選擇NTSC或PAL兩種規格輸出）。顯示卡的面積並不大，繪圖晶片上也只有一個散熱片，並沒有加裝風扇的設計，根據莫凡在測試的時候用手觸摸的結果，發覺晶片溫度並不是相當的高，但是為求系統工作的穩定，我還是建議各位自行加裝一個散熱風扇。



從3DMark的測試結果來看，正如SiS官方所說的一樣，SiS315的確有能力與GeForce2 MX200抗衡，在3DMark2001的測試中可以看出SiS315不論在16位或是32位元的表現上，差距並不是相當的大，比起其他顯示卡來說，這一點的表現算是不錯的！



SiS315通過了32位色下使用紋理壓縮（DXTC）的測試。從測試結果來看，SiS315的表現相比SiS以前的產品有明顯的提高和改善，而且加入了多項創新技術的支援，雖然實在話是較MX400略遜一籌，但是其價格上來說，寧可選擇SiS315而不要MX200！同時SiS方面還表示採用DDR的SiS315與使用SDR的版本，會有將近30%的效能提升，而且SiS315主要是針對的是低價市場，以它的價格及性能來看，SiS315想要進入低價市場應該不是挺困難的一件事。由於這次我們拿到的是公板設計的SiS315顯示卡，消費者還無法在市面上買到，不過大家倒是可以購買使用「啓亨螺絲起子S315加速卡」，建議售價預計是2000元。

表格 2.

3DMark Result	1850
Game 1-Car Chase-Low Deta	133.7
Game 1- Car Chase-High Detal	14.3
Game 2-Dragothic-Low Deta	127.7
Game 2- Dragothic-High Detal	12.5
Game 3-Lobby-Low Detal	33.7
Game 3- Lobby-High Detal	18.2
DOT3 Bump Mapping	22.3
Vertex Shader	24.3



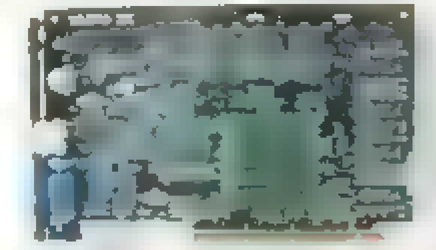









陞技自從跨足顯示卡市場以來，產品線也逐漸的增多，這回Siluro系列顯示卡再添生力軍！這一系列的最新產品採用了nVidia的Geforce2 MX400和MX200晶片，將價格效能提昇至極致。不但將MX的效能完全發揮，而價格卻仍維持在超值的價位。我手上就是最新發表MX400顯示卡，陞技Siluro MX400是Siluro系列顯示卡中，最頂級的一張MX顯示卡，擁有200MHz核心時脈，每秒8億個像素填充率和NSR shading渲染引擎，並支援第二代幾何光源處理引擎（T&L）、DirectX、Open GL以及S3像素壓縮，採用32位元Z/stencil buffer；Siluro MX400顯示卡能滿足玩家渴望高效能的慾望，卻又不需要花大錢來購買，配置64 MB SDRAM（採用Elite MT-6的記憶體顆粒），以目前的MX400顯示卡來說，實在有點著多！大容量的記憶體可以讓畫像處理更加的順暢，Siluro MX400每秒高達2.7GB的頻寬，滿足高標準要求的玩家需求。


陞技Siluro T400顯示卡

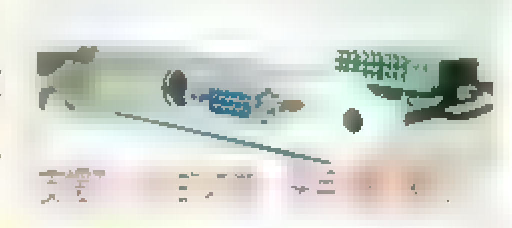


表格 3.

3DMark Result	2222
Game 1-Car Chase-Low Detal	37.0
Game 1- Car Chase-High Detal	18.2
Game 2-Dragothic-Low Detal	33.3
Game 2- Dragothic-High Detal	15.4
Game 3-Lobby-Low Detal	40.0
Game 3- Lobby-High Detal	22.4
DOT3 Bump Mapping	24.6
Vertex Shader	27.4

陞技Siluro MX系列顯示卡，內建350MHz RAMDAC，解析度高達2048x1536，內建2條紋理渲染管線，每個週期紋理處理數可達4個，同時AGP 4x快寫功能使得CPU可以直接傳送資料給顯示卡上的處理器，釋放系統記憶體，提昇整體效能。陞技還提供獨家GraphicsMax工具，讓玩家自由調整核心和記憶體時脈。除此之外，購買陞技Siluro系列顯示卡，還贈送Win DVD 2000，讓你能夠馬上的欣賞DVD影片喔！本張顯示卡支援TV out的功能，採用S端子輸出，並隨包裝附贈一條S端子的視訊連接線材，只要一片顯示卡就可以盡情享受雙螢幕的樂趣，透過flicker filter功能，玩家可以享受NTSC/PAL視訊輸出，而另一項最新功能Digital Vibrance Control（DVC），則可以控制色彩分隔和強度，藉由這樣新增的功能，玩家可以自由控制電腦視覺輸出的亮度、強度以及色彩的濃度。

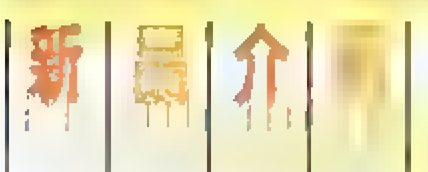
散熱片較一般的[illegible]，且散熱面積較大



創見(Transcend)隆重推出Pentium 4 Socket 478架構主機板－TS-ABD4，此款主機板以Intel最新晶片組845為架構，適用Intel最新的Pentium 4 Socket 478 CPU。創見TS-ABD4預計在9月中上市。

TS-ABD4具有一個AGP Pro 4X的擴充插槽，內建2個Ultra ATA 100規格IDE埠，共可接4個IDE設備，並可選購IDE RAID 0.1功能，可利用現有的IDE硬碟，達到RAID的備援功能並大幅提昇存取速度。擁有400MHz的前端匯流排速度，且具有三個SDRAM記憶體插槽，支援最具經濟效益的PC133記憶體規格，其最高達到3GB的記憶體容量，將可使Pentium 4的強大效能發揮到極致。

自行設計的ezBIOS，可以完全免於病毒或駭客入侵BIOS。ezLogo功能，更可讓使用者方便更換開機畫面。玩家藉由調整V-Core電壓的方式，讓CPU的頻率有更多的選擇。利用"INS"鍵，即可輕鬆回復調整前之狀態；「過電流保護」(OCP)及「過電壓保護」(OVP)、硬體監測系統，讓系統無安全上的顧慮。



網　址：www.transcend.com.tw

Transcend ■創見資訊　■電話：(02)2788-1000　■建議售價：店洽

單純顯示卡^



MX系列之中，MX400可以說是效果最好的，MX200算是低價效能平平，不過一但也加上許多功能之後，就會變成十分實用的顯示卡了！黃凡手上的這一張顯示卡是由寶聯電腦所推出多媒體顯示卡，如果你是以一張顯示卡有了好多功能來看待他的話，那我建議你用「電視擷取卡具備顯示功能」來看待也會比較恰當！

寶聯電腦繼採用nVIDIA TNT2 M64晶片之All-in-ComboTV128後，2001年再推出GeForce2 MX200晶片之All-in-ComboTV256高階多媒體顯示卡，nVIDIA宣告GeForce2 MX晶片時，寶聯就相當看好此系列晶片的發展，推出一系列以GeForce2 MX/MX100/MX200/MX400為主的產品，如GeForce2 MX/MX100/MX200/MX400顯示卡、GeForce2 MX Twin雙顯示功能卡、GeForce2 MX PCI介面顯示卡、具有影像輸出入的G2 VIO及All-in-ComboTV256多媒體顯示卡。

All-in-ComboTV256多媒體顯示卡

此多媒體顯示卡採用256位元GeForce2 MX200顯示晶片，具備3D影像處理速度及寫實逼真影像顯示，並內建64MB記憶體（M.tec-7記憶體顆粒），支援AGP 2X/4X，最高解析度可達2048x1536@75Hz，並採用高達350MHz的RAM DAC設置，同時整合電視播放（125 channel TV tuner with NTSC PAL SECAM TV system）、影像輸出及輸入（NTSC/PAL）、MPEG-1/2規格影像擷捉、FM廣播、硬體播放DVD功能（DVD Playback）、電子節目指南（EPG）、視訊會議、時間平移（Time-Shifting）\電視錄製及數位數放影（Digital VCR）等10大功能，還擁有收聽FM（FM band coverage from 87.5 to 108MHz此為選購）的功能喔！

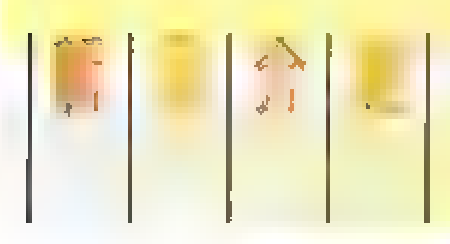
表格 4.

3DMark Result	1012
Game 1 Car Chase-Low Detal	17 0
Game 1- Car Chase-High Detal	9 6
Game 2-Dragothic-Low Detal	15.2
Game 2- Dragothic-High Detal	7.9
Game 3-Lobby-Low Detal	15 8
Game 3- Lobby-High Detal	9 2
DOT3 Bump Mapping	10 0
vertex Shader	12 6

寶聯All-in-ComboTV256除擁有VGA顯示卡的功能外，也擁有多媒體電視卡功能，如於電腦螢幕上觀賞電視節目，並藉由影像擷捉的功能，透過MPEG-1/2壓縮技術，將電視節目內容錄製到電腦硬碟上，並可利用Time-Shifting時間平移電視錄製功能，播放先前所錄製的電視節目，對於一些無法隨時守候在電視機前面的人來說，將不會再有錯失掉觀賞喜愛節目的遺憾。喜愛玩Game的朋友，更可將電腦影像輸出至電視等大螢幕播放，享受更刺激的遊樂效果。此外，也可將攝影機、V8、影音光碟機及錄放影機等影像來源透過S端子及AV端子輸入至電腦中擷捉影像來做編輯及儲存。另外，消費者可依其所需選擇雙語功能或是遙控器來做搭配。

Creative Inspire 5.1 5300將加入Dolby 5.1的家庭劇院音場品質於你的電影、音樂及遊戲中。這一組最具功率的喇叭方案是設計於發揮清晰的六聲道的音效，尤其是連接至Sound Blaster Audigy或是Sound Blaster Live! 5.1系列音效卡時，Creative Inspire 5.1 5300甚至可以將四聲道的內容發揮成為虛擬5.1音場的效果，其RMS 18瓦的木質重低音可發出十分強烈的重低音，搭配其RMS 6瓦的五組衛星喇叭，將可以擁有高效能的演出。當喇叭接受DolbyR 5.1的音效時，將直接享有如虎添翼般的超新音效體驗。





☆網　　址：taiwan.creative.com

CREATIVE　■創新未來　■電話：(02)2748-2988　■建議售價：4,999(含稅)

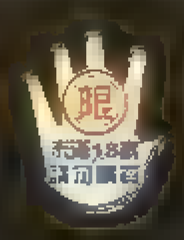








前中國小姐 凌葳威 · 率領旗下美女等您親點
桃色幻想曲
辛辣影音儲值卡
遊戲光碟
哥哥弟弟衝過來
超值200點
上千部的寫真影片任您選每收視一分鐘的影片只需消費一點，比VCD還划算，看完了還可以補充喔！當然包裝內還附上一片精美的遊戲，精彩刺激，絕對玩得開心。
您想知道現代麻雀變鳳凰嗎？一直具有神秘色彩的凌葳威，從公關公主到中國小姐到酒店副董，如今成為遊戲代言，一生充滿著傳奇的人物，到底有哪些隱藏在內心的私密， 有詳盡的追蹤報導，
曾經是1995年中國小姐的凌葳威，這次率領一群美女，與您展開一場豪放遊戲。
辛辣價：290
未滿18歲請勿購買
伊思麗國際有限公司 市中正路1071號7樓之8 TEL:03-3569559



完全真人[illegible]！[illegible]實戰對打！

漫漫長夜如何打發？找誘人的牌搭子陪您度過！

夢幻麻將館 III
MAH JONG

雀王蝶姬

[illegible]

全省萊爾富 全家 福客多 OK等便利商店各大電腦賣場均售

伊思蔻國際有限公司 客服電話（03）356-2428


瘋狂空間王
T-TIME
CRAZY DESIGNER
裡面的！
快點出來啊!!
馬桶為什麼這樣放 ？
好難瞄準……
T-TIME
www.ttime.com.tw
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP



室內設計師設計出的不僅只是房子，
更設計出一個家庭的生活！！
特色
空間運用創意無窮，你就是充滿創意的設計大師！
激烈的商場競爭，只有良好商譽才能讓你脫穎而出！
人性化的即時反應評分，讓客戶親自告訴他的讚美及建議。
準備好SHOPPING了嗎？從高檔貨到特價品，應有盡有！
簡易的操作介面，專業知識融貫其中，一隻滑鼠玩到底！
真實的生活模擬方式，滿足委託人的欲望、解決設計的困難，
在20年的室內設計師工作中，面對上百個不同喜好與需求的家庭，考慮房屋條件與有限預算，選擇合適的家具與建材，規劃出每一戶的快樂生活。


神鬼戰將
Dispel
穿越四大王國
創造你的英雄故事
全程中文化！
4種職業五種技能，
多線式的故事情節，依據玩家的決定及不同的
即時自由戰鬥系統，結合人工智慧技術
個超大遊戲地圖，帶您體驗
魔法咒語，配合百餘種裝備
真實的時間與氣候，極致華麗的3D
T-TIME
www.ttime.com.tw
光譜資訊股份有限公司
NET
www.e2soft.com


KOEI
PC GAMER
電腦玩家
追風逐月狂風驟雨
這不只是一本能
掌控天下大局的攻略本
也是一本
最好的日本歷史參考書
新登場的新勢力之詳盡介紹
解讀各個劇本的戰略、探索
信長之野望
中文版
天下篇
嵐世記攻略書
電腦玩家
http://www.gamebase.com.tw
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
TEL:(02)2345-0020
定價：新台幣280元



【中國魔法牌】
可增強式集換紙牌遊戲
全球獨創六角戰棋系統
系列之一 天子傳奇
呈現古中國殷商末期動盪不安的局面
相生相剋的五行牌法
系列之二 封神演義
建議售價250元
建議售價50元
系列之三 時間之輪
採用美國
Phoenix Diamond
頂級紙牌專用紙張印製
建議售價60元
(Robert Jordan)
(Wheel Of Time)
系列之四 水滸傳
2001年暑期隆重上市，以家喻戶曉的民間傳奇故事為背景，本系列以強而有力且容易架設的牌法為主要特色，除了為『中國魔法牌』帶來新的平衡之外，也能讓你在官方每年度總獎金50萬的比賽中更得心應手，高額獎金唾手可得，不再是天馬行空、遙不可及，華麗的腦力激盪盡在於此，請拭目以待
http://www.arcane-dragons.com


變與不變最聰明的選擇
你的生活 方式可以不變
讓思緒隨著【中國魔法牌】起舞
心情將變得多采多姿
目標可以不變
讓想像力跟隨【中國魔法牌】飛揚
周遭也隨之繽紛絢麗
【中國魔法牌】校園推廣
徵召卡通人物
資格 高中職以上在校莘莘學子們
辦法 備妥學生證影印本及駐校代表申請表寄回
高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓黃道之龍收
審核通過將發予駐校代表證明書及相關獎勵品
現在凡成為【中國魔法牌】駐校代表
或在校成為【中國魔法牌】相關社團及公會的負責人
就可以8折以下價格郵購【中國魔法牌】(紙牌、周邊)產品
每學期還有1000元獎學金及一整盒補強包等你拿喔
詳情請上網 http://www.arcane-dragons.com
服務電話 07-8150988 分機 315、316

紫青飈九天　血劫染萬里



血陰教興起，
綠袍老祖、軒轅老妖亦同時復活，
是巧合？還是計劃已久的陰謀？
一場腥風血雨正在醞釀，
一股邪惡勢力正在滋長，
只有紫青雙劍可以消弭魔源，
但雙劍卻已被人破壞.....

蜀山之情

鄧英，前生為南海派掌門，與姚巃之前世天璽壇主為一對愛侶，但鄧英前世卻因故墮入魔道，結果導致兩人同歸於盡
今生再遇，是喜悅的轉機？還是悲劇的延續？

蜀山之鬥

神仙道術、魔幻妖法、御劍而行、靈蕨冒現
血的封印即將破繭而出，紫青雙劍已毀壞，
眾劍仙有力難施，危機正在步步進逼！

蜀山之美

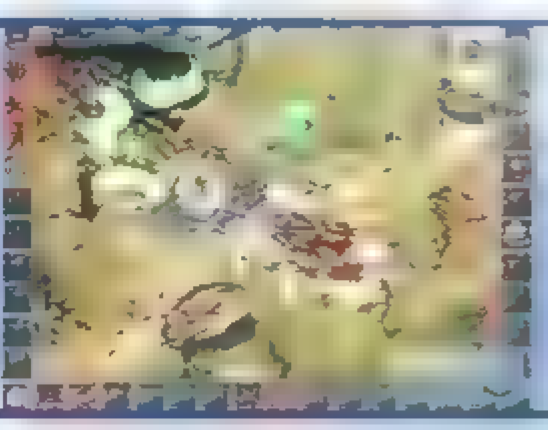
瑤石仙境、不夜城、陰陽奇靈境、亡靈禁獄
或虛幻飄渺、或陰森詭譎，數不盡的人間奇境盡在蜀山

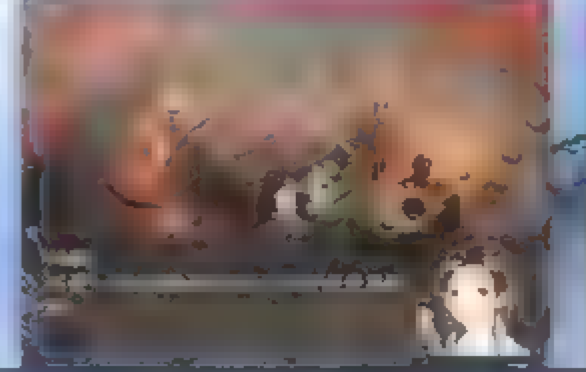
蜀山之奇

劍仙指指成訣、妖魔化物為亂、芝仙靈狼齊出　蜀山生靈包羅萬象
寶劍可以自鑄、法寶可煉靈珠、陣法虛實難測　蜀山奇術無所不能











蜀山劍俠傳奇新章　仙魔鬥法衝突再現　正與邪、善與惡，化作萬千劍虹糾纏人間！


前世情未了　今生緣再續


FINAL WAR FREEDOM & HONOR
熾炎傳說
壯闊的諸神大地，
最後的震撼聖戰，
三百多種戰士轉職
八千多樣魔法武器
尋找屬於自己的答案
把一切終結吧！


該是讚美，還是詛咒？
是不顧一切墜入魔道？
還是請求神力的救贖？
意外的人生，讓善惡倒錯．．
誰能維持這世界最後的和平？
● 多重路線帶來多種意料之外的結局
● 全3D人物、場景與戰棋式戰場環境
● 真拳實腳的攻擊與古老魔法奧義的施展
● 個性化的男女主角帶你探訪歐洲中世紀社會百態
● 主角可加入不同的組織以不同世界觀完成一生使命
插畫家/德玲


本年度劇情張力最足夠的浪漫傳奇
探討人性根本的戰略角色扮演詩篇
Identity
Millennium
神魔凌
千年之約
我天真的相信
神的光輝將讓我神采飛揚，
卻殘酷的發現
魔的因子將在我身上滋長！
軟體世界 智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
亞博克電腦





★家族同心保莊園★

光輝燦爛玩石器

石器活動一籮筐 各種好康等你幺 教師節、中秋節、整個十月慶典 石器時代2.0版家族開拓史陪你歡笑度過

普天同慶價
499元

慶祝光輝十月限量推出

養羊得益包

5大利益輸送：

- 買到賺錢送你100,000石幣
- 再送WGS 300點黑羊雷射典藏卡
- 超精美石器特製名信片一套
- 更有機會刮刮樂透中大獎
- 還有60天免費寬頻上網

全方位體貼服務即將上線

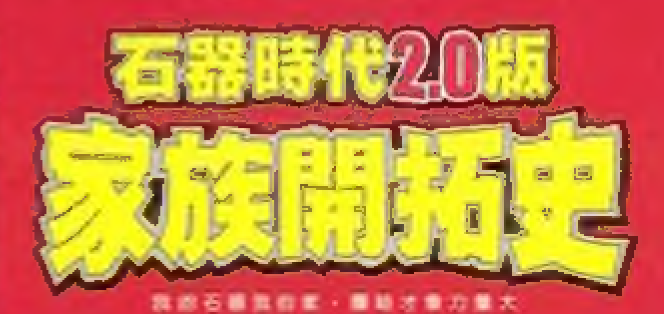
- ★ 個人聲望值在脫離家族時將可帶著走，在野時也可累積個人聲望值。
- ★ 增加家族職務：為了體貼四大家族辛勞的族長，並能24小時為族員服務將增加長老（管加入、退出），騎師（授權學騎寵），財務（管家族銀行）等職務，以分擔族長的工作。
- ★ 家族人數上限增為100人，就不用擔心朋友太多，人數爆滿的問題啦！
- ★ 族長太過忙碌或是突然要休息一兩週，族員無人照顧怎麼辦？提供禪讓制度讓族長不用解散家族就可以選擇能人志士作下一任的族長，引領族員保衛莊園
- ★ 合成材料到處找得到：奇怪你家的守護獸怎麼何不出高等級的東西嗎？高等的合成材料或許在你周圍喔！在解謎、冒險的過程中就有機會得到不同凡響的合成材料，合成出來的道具勢必與衆不同
- ★ 精靈王傳說即將開放：神秘的精靈王，似乎跟寵物的轉生有絕對的關係！神秘的故事等著你去解開
- ★ 神秘的傳說即將解開真相：解謎三兄弟、里奧的故事....許多未解開的謎團，等你一一開啓

發揮石器想像力，成為寵物造物主－「畫出自己的夢幻寵物」徵稿活動
自即日起至民國90年12月31日止 歡迎玩家投稿，經評選後作品被採用者 可獲得石器全年免費通行證（就是一年免費帳號啦）
徵稿辦法與相關事項，請參閱 華義遊戲網 http://www.waei.net 石器時代官方專屬網站 http://www7.waei.net/wgs/stoneage









華義國際數位娛樂股份有限公司 台北市信義區110光復南路495號B1 www.waei.net
service@waei.net Fax 02-87891196 24H客服專線 02-87882328
WAEI INTERNATIONAL DIGITAL ENTERTAINMENT CO.,LTD. 中區營業中心:04-2385-2256 南區營業中心:07-555-3222